AYLIK
BİLGİSAYAR
OYUN
DERGİSİ
AĞUSTOS 1997
SAYI: 29
400.000 TL
(KDV DAHİL)

GAMESHOW

PC OYUNLARINDA TÜRKİYE'NİN 1 NUMARASI

PC

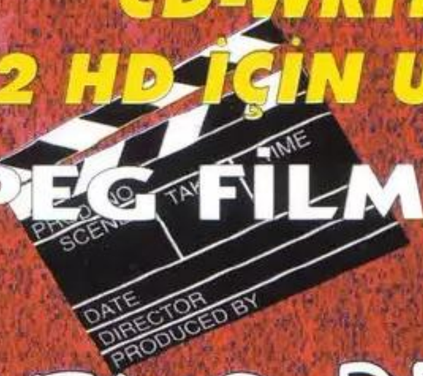
BLOOD
X-COM 3
ECSTATICA 2
FIFA SOC.MAN.
LAST EXPRESS
CAPITALISM PLUS
PERFECT WEAPON
TWINSEN'S ODYSESEY

DUNGEON KEEPER

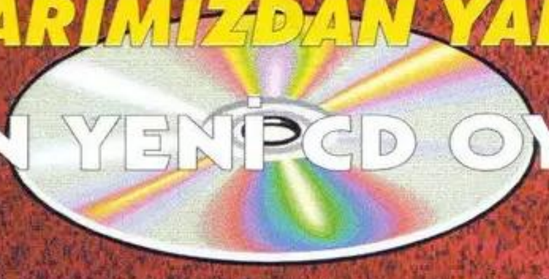
OVERDOSE, FRP, CHEATS, ENGİN ABLA, AMIGA DOSTU ve KONSOL OYUNLARI

ANGELS COMPUTER

GELİŞMİŞ MULTİMEDİA SİSTEMLERİ İÇİN HEMEN ARAYIN.
CD-WRITER, TARGA EKRAN KARTI,
FAST SCSI-2 HD İÇİN UYGUN FİYATLARIMIZDAN YARARLANIN.



MPEG FİLMLERİ



EN YENİ CD OYUNLARI

ANGELS PRO

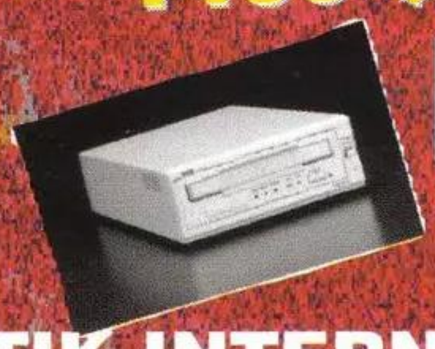
PENTIUM 200 CPU
GIGABYTE TX BOARD
2 GB HARDDISK
32 MB EDO RAM
2 MB S3 TRIO 64V+
16x CDROM
16 BIT SES KARTI
33.600 VOICE MODEM
15" DIGITAL MONITOR

1400 $ + KDV

ANGELS ECO

PENTIUM 133 CPU - VX
1.2 GB HARDDISK
16 MB EDO RAM
2 MB S3 TRIO 64V+
16x CDROM
16 BIT SES KARTI
33.600 VOICE MODEM
14" DIGITAL MONITOR
RADYOLU SPEAKER

945 $ + KDV



CD WRITER

PHILIPS CDD 2000 (4XREAD, 2XWRİTE)
YAMAHA CDR 100II (6XREAD, 4XWRİTE)

ARTIK INTERNETTE VEYA KARŞILIKLI KONUŞUN VEYA SEYREDİN. RENKLİ MİKROFON VE VİDEO CAPTURE KARTI
220 $ + KDV

BAĞDAT CAD No: 310/2 CADDEBOSTAN - İSTANBUL
TEL: 0216 3029075 FAX:0216 3583173
Web Site: http://www.angelscomputer.com
E-Mail: Angels@angelscomputer.com

INTER
COMPUTER & MUSIC SHOP

Inter'e gelmek için bir değil birçok nedeniniz var!

En uygun fiyata alabileceğiniz Pentium sistemler:

P-133 ELECTRA

16 MB EDO RAM
2 GB HDD
1 MB S3 TRIO 64 V+ (MPEG)
20 x CD-ROM
16 BIT SES KARTI
14" 0.28 NI/LR MPRII SVGA
MOUSE + PAD
WIN95 KLAVYE
WINDOWS 95 İŞLETİM

1039$

P-166 MAGMA

16 MB EDO RAM
2 GB HDD
1 MB S3 TRIO 64 V+ (MPEG)
20 x CD-ROM
16 BIT SES KARTI
14" 0.28 NI/LR MPRII SVGA
MOUSE + PAD
WIN95 KLAVYE
WINDOWS 95 İŞLETİM

1139$

33600 Fax/Modem alan herkese NETONE'dan
1 ay 40 saatlik Internet erişimi bedava!

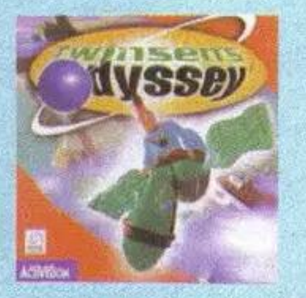
En yeni CD oyunları

- ✗ ATLANTIS
- ✗ LAST EXPRESS
- ✗ MOTOR RACER
- ✗ PREMIER MANAGER 97
- ✗ DUNGEON KEEPER

~ FIFA S. M. ~

~ ECSTATICA2 ~

~ XCOM3 ~

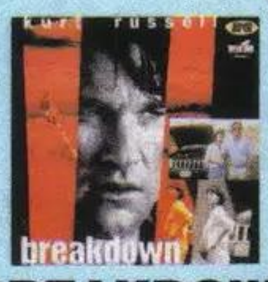


~ TWINSEN 2 ~

En yeni MPEG Filmleri

- ✗ THE ROCK
- ✗ SAINT
- ✗ SPEED
- ✗ FIFTH ELEMENT
- ✗ STAR TREK
- ✗ CONAIR
- ✗ PHANTOM
- ✗ DOUBLE TEAM
- ✗ MURDER AT 1600
- ✗ BLOOD & WIND

THE LOST WORLD



BREAKDOWN

ADULT MPEG'LER

✗ **CEP TELEFONLARI ve AKSESUARLARI: PANASONIC,NOKIA,ERICSSON**

✗ **MÜZİK KASETLERİ ve CD'LERİ**

ADRES: İSTASYON CAD. NO:20/D YEŞİLYURT İSTANBUL
TEL : 0-212-663 40 02 / 0-212-573 59 83
FAX : 0-212-573 28 53 / e-mail : inter@netone.com.tr

PERLA

PC/MAC CD-ROM

YENİ YENİ YENİ YENİ YENİ YENİ

DUNGEON KEEPER
XCOM 3 APOCALYPSE
TWINSEN'S ODYSSEY
ATLANTIS
BIRTRIGHT
ECSTATICA 2
WAR GODS
SAND WARRIORS
FIFA SOCCER MANAGER
CARMEGEDDON
LAST EXPRESS
TIME WARRIORS
X-MEN
L.A. BLASTER
G.T. RACING 97
CAPITALISM PLUS
STAR WARPED

YENİ YENİ YENİ YENİ

BİLGİSAYARCILAR
SÜPER TOPTAN FİYATLARIMIZ
İÇİN MUTLAKA ARAYIN.

!!!BAYİLİKLER VERİLECEKTİR!!!

HER ZAMAN
EN YENİ OYUNLARI
BULABİLECEĞİNİZ
TEK ADRES

VISA MasterCard American Express Cards

ARTIK EN YENİ OYUNLAR SİZE BİR TELEFON KADAR YAKIN
TÜRKİYEDE İLK DEFA MAIL ORDER İLE ALIŞVERİŞ

PERLA OTOMOBİL KİRALAMA HİZMETLERİ VE BİLGİSAYAR ÜRÜNLERİ TİC. LTD. ŞTİ.
Valikonağı cad. Zafer sok. No: 48/3 Nişantaşı / İstanbul Tel: (0212) 241 5626 - 246 5788 Fax: 246 3259

GAMESHOW

SAYI: 29

Herkes yaz tatilini bir şekilde değerlendirirken, biz, gecemizi gündüzümüze katarak yeni bir dergi ile daha çıktık karşınıza. Geçen ay aldığımız ağır yaradan sonra bulutlar dağılıp etrafımıza baktığımızda, arkasını dönmüş insanların, giderken yanındakileri de götürmeye çalıştığını görünce üzüldük, sırtımızı sıvazlayıp teselli eden, üzüntümüzü paylaşanların varlığı yaptığımız işe daha sıkı sarılmamızı sağladı. Ve tekrar karşınızdayız. Ben MAC'in ayrılışı konusunda kişisel yorum yapmayacağım ama tek bildiğim GameShow diye bir dergi var ve çıkmaya devam edecek.

Geçen ay ki fiyat şokunu hala atlatamayanlara da bir iki laf söylemek istiyorum. Eğer o zammı, paralarımızı koyacak yeni kasalar almak için yaptığımızı düşünüyorsanız bu dergiyi bir daha almayın. Bizim tek yaptığımız dolarla yarışan kağıt fiyatındaki artışı, hemen her şeye gelen zamları karşılamaktan başka bir şey değildi. Biz de MAC'in gittiği ay derginin fiyatını 400.000 TL. yapmadan önce dörtyüzbin kere düşündük elbette.

Gelelim bu aya. Bu ay dergideki oyunların kalitesine diyecek yok. X-Com3'ten Twinsen's Odyssey'e, Dungeon Keeper'dan Ecstatica 2'ye bir sürü güzel oyunla dolu dergi. Hepsini bu aya yetiştirmek için çok uğraştık ve artık etrafımıza baktığımızda, karşımıza yapıcı eleştirilerle çıkan insanlar görmek istiyoruz.

Herkese HUZURLU bir yaz diliyorum ama HERKESE.

☒ M.Emin Gür

Kamer Bilgisayar Tic.San.Ltd Şti.
Adına Sahibi
M. EMİN GÜR

Genel Yayın Yönetmeni
MERT TOPÇU

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
TİMUR ÇATAKLI

Yayın Danışmanı
POLAT YARIŞÇI

Reklam Sorumlusu
ENGİN SÜZEN

Halkla İlişkiler
ÖZGÜR GÜLTEKİN

Kapak Tasarım ve Sayfa Düzeni
MERT TOPÇU

Yazarlar
(alfabetik sırayla)
Burak Bayburtlu, Timur Çataklı, Muhammet Dabiri, Şahin Derya, Özgür Gültekin, Aykut Güner, Efe Mumoğlu, Engin Süzen, Gökhan Tarcan, Mert Topçu, Serkan Uybaş, Polat Yarışçı, Levent Yarlı

Renk Ayrımı
Diacan (212) 519 45 49

Baskı ve Cilt
Şan Ofset (212) 233 05 88

Genel Dağıtım
BİR-YAY A.Ş.

Yazışma Adresi
Ihlamurdere Cad. Çelebioğlu Sok. Akel İşhanı No:2/5 Beşiktaş,80690,İstanbul

Telefon
(212) 260 02 25
(212) 260 37 76

Fax
(212) 259 07 91

E-Mail
gameshow@gsmnet.com

Web Site
http://www.gsmnet.com

Hesap Numaraları
İş Bankası Beşiktaş Şubesi
1008-2420980
Yapı Kredi Beşiktaş Şubesi
1068042-1

NOT:
- Nereye beyim?
- Ben alıp başımı gidiyorum.
- Abi, sen de mi bırakıyorsun dergiyi yoksa?
- Yok canım benim gitmem o gitme değil. Tatil yapacam. Denize girecem, aşık olacam, klavye ve monitör görmeden bir hafta geçireceğim.
- Niye kızıyosun canım git ama gördiklerine de şunu söyle: GameShow elinden geldiğince Basın ve Yayın yasalarına uyar. Bütün yazıların telif hakkı GameShow'a aittir.Oyle Cut,Copy,Paste yapılamaz. Yazıların sorunluluğu yazarına, reklamların sorumluluğu reklam veren şirkete aittir.
- Ait olduğum yere gidiyorum.

PER. WEAPON 8
XCOM 3 10
DUNGEON KEEP. 14
TWINSEN'S ODY. 18
CAPITALISM PL. 22
ECSTATICA 2 26
BLOOD 30
LAST EXPRESS 40
FIFA S. MAN. 42

CURSE 34
NOT 48
AR@RIM 58
WAR GODS 36
CHEATS 50
AMIGA 60
OVERDOSE 44
ENGIN 54
ANOTHER W. 62

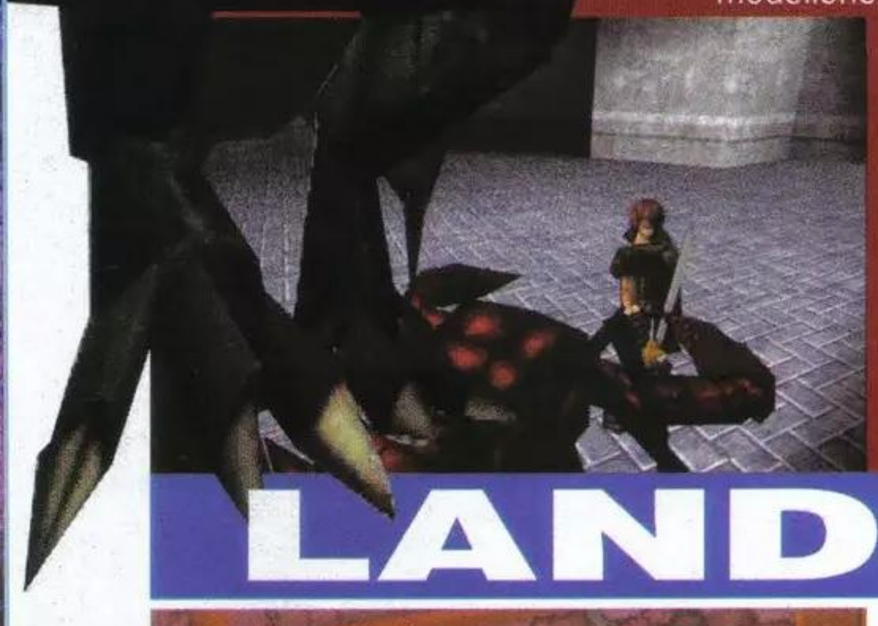
NEWS

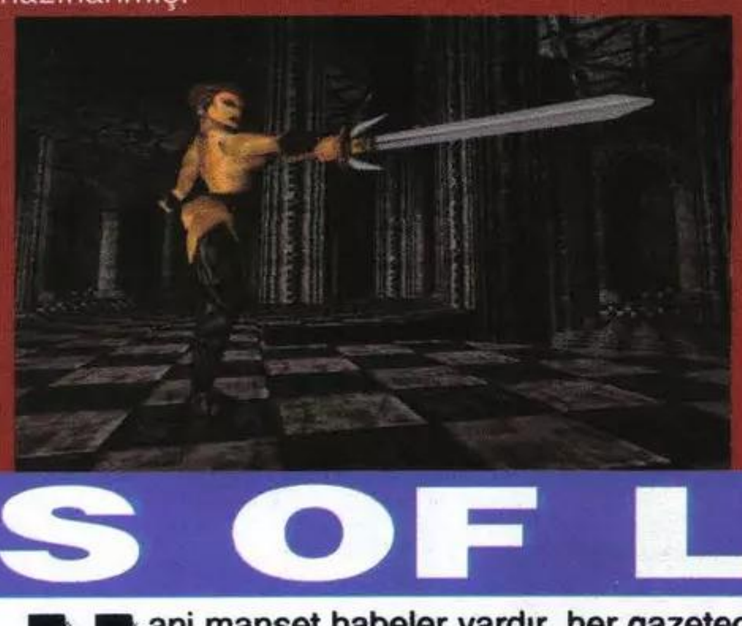
STAR FLEET

Aman diim, zor bir haberle başladık bu ay, iyi mi? Niye mi derseniz, eski okuyucularımız bilirler, Star Trek, Star Wars ve bilumum Uzay Yolu oyunları için emekli muhabirimiz bin bir espri yapmış, ve tüm esprileri de çok beğenilmiştir. Ben şimdi nasıl güldürebilirim ki sizi. Dedim ya bu ay zor bir haberle başladık diye. Anlayacağınız Star'larla devam ediyoruz. Kaptan Kirk, Kumandan Chekov, Kaptan Sulu birer efsane olmadan önce toy birer

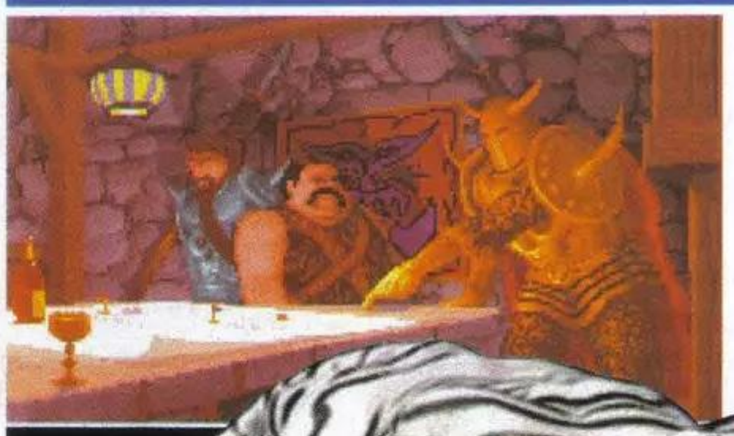
DEATH TRAP DUNGEON

Bu Dungeon lafını duyduğum zaman, artık, tüylerim diken diken oluyor. Ne zamadan beri mi? İşte bu Dungeon Keeper çıktı çıkacak, sonunda çıktı hikayesinden beri. Bir muhabir olarak başka hiçbir oyunun bu kadar çilesini çekmemiştim. Neyse Keeper'ından kurtulduk kurtulmasına da şimdi de Trap'i çıktı başımıza: Death Trap Dungeon. Aslına bakarsınız, dungeon ailesinden olmasının yanında DTD oldukça etkilendiğim özelliklere sahip: Ian Livingstone'un Fighting-Fantasy (dövüş-fantazi) kitaplarından esinlenerek yapılmış bu oyunda oynanabilirlik ve eğlence iki önemli nokta olarak dikkat çekiyor. Rahat rahat (yani yumuşak hareketlerle!) kavga edebiliyoruz. Atmosferinden etkilendiğim dungeon'ın tüm bölümeri 3D modellerle hazırlanmış.





LANDS OF LORE 2



Hani manşet habeler vardır. her gazeteci yapmış olmak ister o haberi. İşte Lands Of Lore 2'de bunlardan biri. Daha önceki kayıtları tam inceleyemedim ve Lands Of Lore 2'nin de eli kulağında zaten. Westwood'un bizleri 3 sene gibi bir süre süründürmesine değdiğini düşündüğüm Lore 2 için real-time adventure (aman diim, yine bir yanlışlık yapıyor olmayalım, düzeltelim real-time adventure gibin, ehe bu da olmadı) ve role-playing sıfatlarını kullanmak ister deli gönül. Bu gönül bugünlerde özlem duyduklarına kavuştukça (Dungeon Keeper'a gönderme var) daha neler ister kim bilir! Yeni bir 3d dünya ister mi mesela, dinamik ışıklandırma ister mi, kişilikli karakterler, şöyle ağzımızın tadı ile yapılacak etkilerini tüm duyu organlarımızla hissedebileceğimiz büyüler ister mi, değişik yaratıklara morph olmak istemez mi peki? İsterse de ne olur? Land Of Lore 2'ye bir şans verir. Westwood, muhabirliğimin bu en sansasyonel haberinde benim yüzümü kara çıkarma n'olur! Sana güvendim, grafiklerine güvendim, çıktı çıkacak olmasına rağmen haber yaptım. Beni okuyucularıma rezil etme. Deli gönül neler ister daha ama neler!

ACADEMY

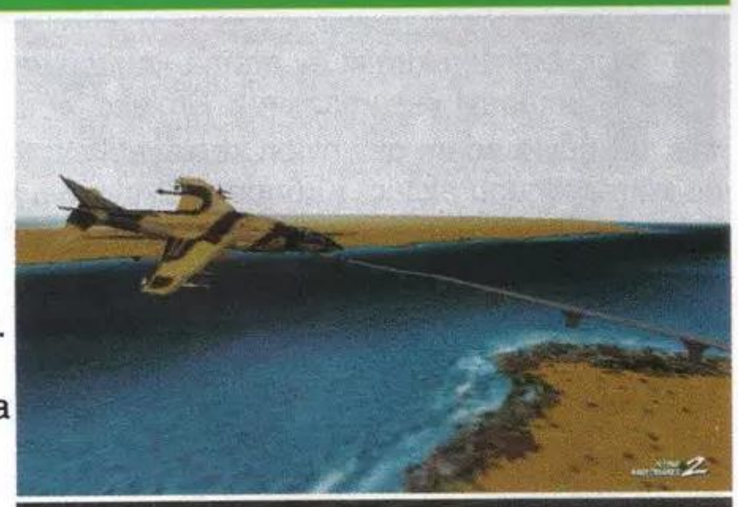
delikanlılarken Star Trek Akademisinde neler yapıyorlardı sanıyorsunuz? Liderlik ruhunuzu, cesaretinizi ve reflekslerinizi test etmenin yeriStar Fleet Academy. Acemiyiz, siz şimdi bana güvenmezsiniz, ben de Pc Gamer'dan alıntıyla yorumumu tamamlamış oluyorum: "Interplay'in büyük özen gösterdiği Star Fleet Academy'nin detayları Trek hayranlarının rüyalarını gerçekleştirecek". Eylül 1997 resmi çıkış tarihleri olarak açıklanmış.

UPRISING

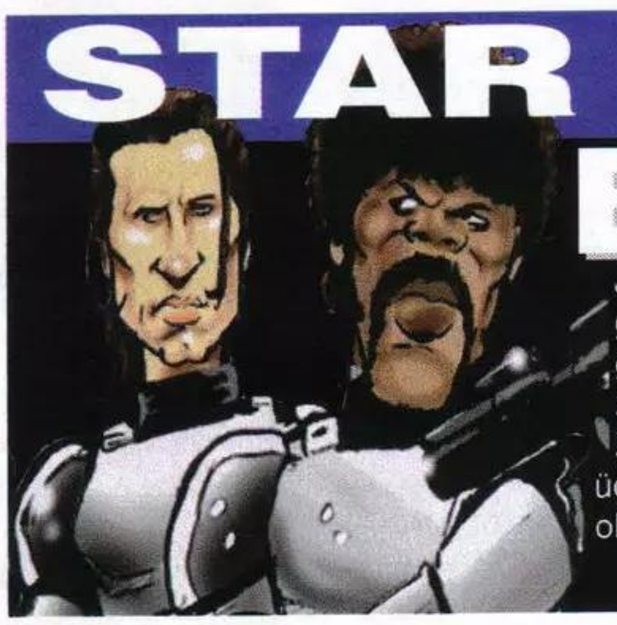
Oldukça iddialı laflar söylüyorlar ama bunlar yeni bir strateji için olduğu zaman burun kıvırmadan edemiyorum. Malum ortalık stratejiden geçilmiyor ve bunların arasında şöyle dişimize göre bir tanme bulmak oldukça zor. Uprising, iddiasız bir konfigürasyon gerektirmesi ile dikkatimi çekerken, "yok efendim biraz tank simülasyonu gibiymiş ama acition varmış, biraz etrafa salak salak ateş etmekten öte biraz da strateji ağırlıklıymış" lafları ile de şahsiyetini tam bulamamış oyunlar listemdeki yerini aldı maalesef.

FLYING NIGHTMARES 2

Allah allah ya. Acemiyiz diye midir nedir bu ay, amma zor oyun haberleri bekliyor beni böyle. Yok yani giydirecem bütün oyunlara, şöyle kötü böyle kötü diye, o da olmayacak. Ama şunu duyunca bana hak vereceksiniz: Hem uçak simülasyonu hem de real-time strateji! Yapmayın kardeşim ya. Kafamızı mı karıştırmaya çalışıyorusunuz yoksa oyunların bokunu çıkarmaya. mı? Yok yalnızca oyun türlerini karıştıryoruz diyorsanız da şöyle adam akıllı bir çeşni olsun. Ama doğrusu bir merak da almıyor değil adamın içini. Hani ne yapmışlar da acaba böyle biraz ondan biraz bundan türü bir oyunla karşımıza çıkmaya hazırlanyorlar. Aslında biraz da hayalgücümüzü zorlayınca, yok ya, aslında hiç de fena fikir değil diye de düşünüyor insan. Bir de Campaing modülü eksik etmediklerini görünce biraz daha hevesleniyor insan. Flying Nightmares 2, multiplayer seçeneğinin de sınırlarını bayağı bir zorlamış: 16 oyuncu kara/hava savaşınd karşı karşıya gelebiliyor. Yahu, biz 16 kişi bir araya gelsek neden FN2 oynayalım ki birader! Gider 8'erlikten futbol maçımızı yaparız, olmadı 4'er kişilik 4 takım olur basket oynarız. Hiç olmadı bunun sessiz sineması var, çiziktirmesi var, anlayacağınız yaparız bişeyler. Hem ben bu arada 16 bilgisayarı yan yana bile hiç görmedim. Yok ona da gerek yoksa eğer 16 kişiden bize sıra gelene kadar (ki o zaman nerde kaldı real-time) ben Dungeon Keeper'ı bitiririm! Yani biz multi-multi player sayısında değiliz ki. Texture-map'indeyiz, real-time'indayiz. kalitesindeyiz, simülasyonsa da oynanabilirliğinde, campaign'lerinde, görev ve senaryolarındayız.



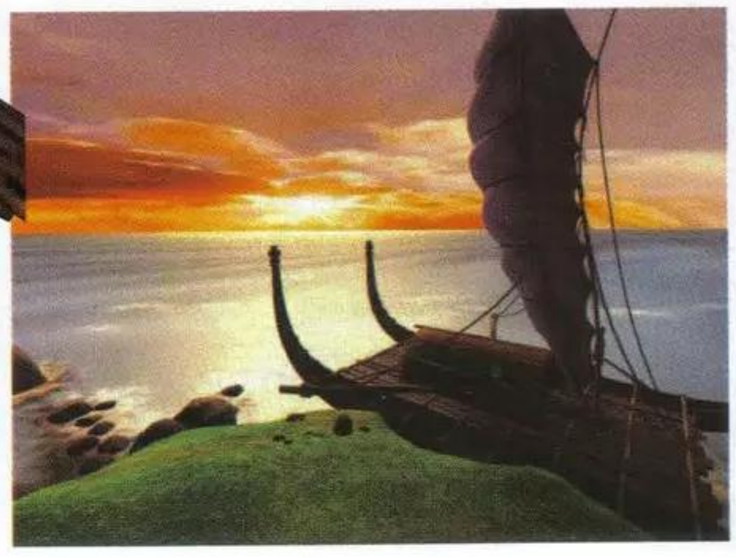
STAR WARPED

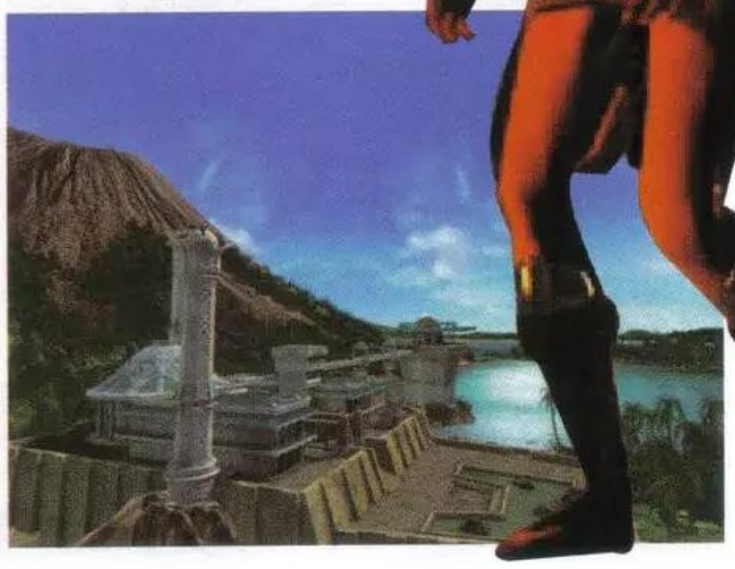


Bu Star olayının da dozu kaçmaya başladı gibi gelmiyor mu size de! Ama Star Warped'a benden bir kıyak çünkü mavra oyun yapmış adamlar. Karton çizimlerle, John Travolta, Woody Allen ya da Quentin Tarantino'ya göndermelerle karşılaşabilir, gülmekten oyunu bitirmekte zorlanabilirsiniz. Zorlanmamak için Star Wars üçlemesini hatmetmiş olmanız şart.

ATLANTIS

GameShow ayın birinde çıkacak diye bir çabadır gidiyo ama bu durumda mazur kalan ben oluyorum galiba. Atlantis'i haber yapacam, hem de önemli, kaçırmayın, heyecanla bekleyin diyecem, bana önceden yazdırdıkları için sizler haberlerdeki oyunları bilgisayarcınızda görüp, "bu yeni muhabir de işini amma aksatıyor, yok yok, gelen gideni aratırmış" diyecek ve beni de üzeceksiniz. Ne alakası var, eğer anlatamadıysam biraz daha açayım: Dergi madem ayın birinde çıkma denemesi içinde, diyorlar ki bana: "haberlerini hemen teslim et". Eee, bizim lafımız pek geçmiyor tabi şimdilik, kapris de yapamıyoruz, haber yapılacak oyunlar için beklemek lazım da diyemiyoruz, haberlerimizi yazıp tesim ediyoruz. Sonra, sonrası geç çıkmış derginin erken yazılmış haberlerinin muhabiri olarak sizler beni sallandıracaksınız darağacında. Ama benden size haber yapması, Atlantis'e bir göz atın derim. Bu Atlantis senaryosunun da kokusu çıkmaya başladı ama gördüğüm kadarı ile güzel grafikleri, etkileyici atmosferi ve sürükleyiciliği ile Atlantis önümüzdeki ayların konuşulacak oyunlarından birisi olmaya aday.





CONSTRUCTOR

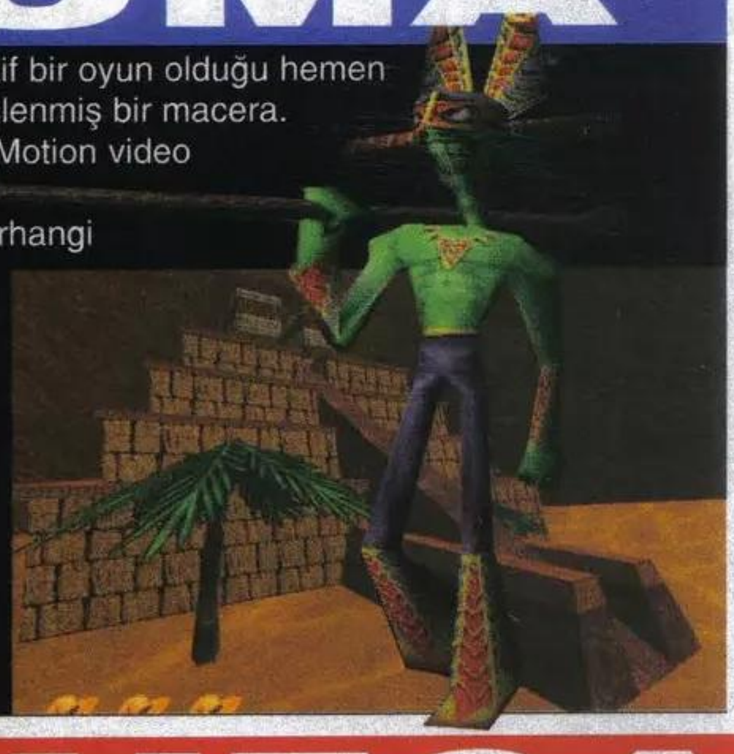
Hiç birinizin kiralık ev arama kabusu yaşadığını tahmin etmiyorum. Umarım böyle bir tecrübeyi yaşamazsınız. Emlakçı emlakçı dolaşıp, yüzlerce saçma sapan ev görüp, şöyle adam gibi evleri kiralayabilmek için depozitti, peşindi, ya kaçarsandı, emlakçı da komisyonunu alsındı türünden soyulmaya kalkışılıp, tam da size göre uygun evi sizden bir dakika önce emlakçının kapısından içeri girdiği için o televizyoncu ablaya kaptırıp ayaklarınıza kara sular inmiş bir şekilde eve dönmeyi hiç yaşamayın derim. En güzeli mütehatlik işine soyunacaksın, kendi evini kendin yapacaksın, hatta şöyle Boğaz'da rant yapacak arsaları parselleyeceksin, hatta toplu konutlar yapıp kakalayacaksın ki hayatın keyfi o zaman çıksın. Ben daha ne diim size, hayatın gerçeklerini suratınıza dan diye vurdum. Bundan sonrası sizin.

TER

Geçen ay yazmıştım ama kimse ilgilenmemişti. Descent'i gördüğümde kalp atışlarım o kadar hızlanmıştı ki doktor reçeteye bir kaç gün Descent görmesi yasak diye yazmıştı. Benim için çığırdı resmen, doom gibin'lerin (usta mı bu arada saygı ile anıyorum) takipçisi olarak Descent ile yepyeni bir şey keşfetmiştim. Klavyeden oynanabilmesinin zorluğunu da birkaç uykusuz geceden sonra halledince deymeyin keyfime. Sonra, olmadı ama. Gelmedi devamı... diye

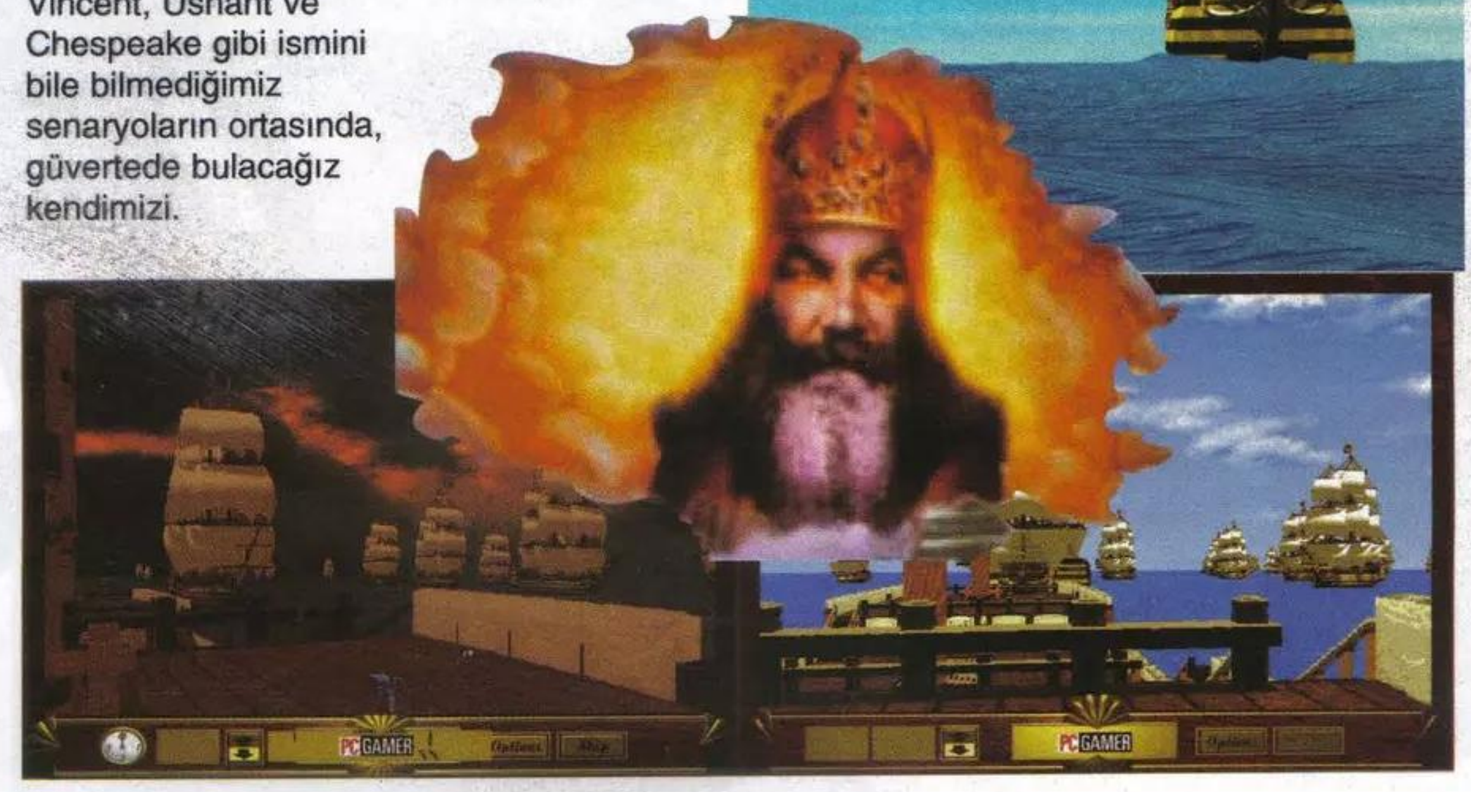
MONTEZUMA

Alternatif diye işte ben buna derim. Adından da zaten alternatif bir oyun olduğu hemen anlaşılıyor, sanıyorum. Hareketli, ince bir espri anlayışı ile işlenmiş bir macera. Halimize bakılırsa başımıza bayağı kötü şeyler gelmiş. Full-Motion video görüntüleri ile başbaşayız. Maceranın oyunlarının en büyük kıstasları bulmacalrının anlamlılık dereceleri ile zorluk seviyeridir. Montezuma bu konuda herhangi bir oyun olmak tan kurtulmuş gibi gözüktü bana. Hareketli bir macera derken de senaryodaki gelişmelerden çok atlamalı, hoplamalı ve hatta kavgalı bir amceradan bahsetmek istiyordum. Max Montezuma, 1348 yılında ait olmadığı bir yere konan Astek Haznesini atalarının saygısı adına 1998 yılında yerine götürmek için yola çıkacaktır. Grafik, ses, senaryo ve atmosfer olarak benim oyunumu alan Montezuma, ismi ile de ilgimi çekti.



MAN OF WAR

Güvertede sakin sakin güneşlenmek, Akdeniz güneşinin ve mavi yolculuğun tadını kim çıkarmak istemez, İstanbul sıcaklarında boğulduğumuz şu Ağustos ayında! Siz bu rahatlığı ve boşluğu istemeyenlerdenseniz, rahat batıyorsa bir yerinize ve 18.yy sonu ile 19.y başı önemli deniz savaşlarında geminizin kaptanı olmak istiyorsanız güvertede sıcak savaşa katılmaya ne dersiniz? Strategy First, isminin hakkını vermek için grafiklere eğilirkenSimulations Canada da oyunun tarihsel gerçekçiliğini oluşturmaya çalışmış. Peki başarılı olabilmişler mi diye soracaksınız şimdi siz bana, soru işaretine dönmüş gözlerinizle. Ben de, aslında sağlıklı yorum yapacak kadar inceleyemedim demek isteyen gözlerle, oynanabilirliğinden kuşkularım var ama 3D perspektif olayı ile kendinizi sıcak savaşın ortasında hissediyorsunuz, yani atmosferden yana korkunuz olmasın diyeceğim. Gemilerle doom-gibin de diyebiliriz. Preveze veya Kıbrıs Çıkarması senaryolarını oynayamıyacağız ama Trafalgar, Cape St. Vincent, Ushant ve Chespeake gibi ismini bile bilmediğimiz senaryoların ortasında, güvertede bulacağız kendimizi.



MEGAS

Diablo'yu duymayanınız yoktur. Eğer duymadıysanız duyun, duymakla da kalmayın hemen arşivinize bir tane Diablo ekleyin. Ben Diablo'yu internet üzerinde zevkle oynanması ile tanımıştım. Açıkçası çok da samimi olmadık, aramızda hep bir mesafe bıraktık ama yine de severim kendisini. Raven Software, MegaSlayer ile Diablo'yu karşılamaya çalışıyor. Çalışıyo, Ağustos'ta çıkartırız diyo. Çıkartsınlar tabi, 3D mekanlarda dolaştırsınlar bizi, başımızı acaip yaratıklarla belaya da soksunlar, 30 dan az olmasın birçok bölümle uğraştırsınlar bizi. Hatta oyunun ismi de Mazoşist olsun (ehehe). Hatta ve hatta tek başımıza oynamak sıkar, şöyle sekiz kişi

TERRACIDE

düşünmeye başlamıştım ki Terracide çıka geldi. Çıka geldi diyorum, çünkü siz bu satırları okurken Terracide Cd Rom'unuzda hızla dönüyor olabilir. Siz de geminizle hızla döneceksiniz birazdan belki de. Silahların sayısının artması, yalnızca öldür, kapıları aç ve gizli bölmeleri bul gibi amaçların dışında eklenmiş bulmacalarla biraz daha macera yönü geliştirilmiş gibi gözüktü gözüme. Bu 16'nın hikmeti nedir acaba? 16 kişi network üzerinden oynanabiiyormuş da Terracide'da. Tam bir firma oyunu. Eğer bir bilgisayar firmasında çalışıyorsanız ve Network'ünüze 16 bilgisayar bağlıysa kapışın bakalım.

HALF-LIFE

Size dün gece gördüğüm kabusu anlatmak istiyorum: Beni bir oyun dergisine muhabir yapmışlar. Sen haberleri topla, resimleri getir, oyunları incele ve yorumlarını yap demişler. Önce seviniyorum, heyecanlanıyorum. Ne güzel diye düşünüyorum: Yeni oyunları takip edeceğim, resimlerini bulacağım ve bunları da oyun meraklılarına sunacağım. Aylar yavaş yavaş ilerledikçe görüyorum ki ortalığı doom-gibinler kaplamış. Her ay üç doom-gibin sarmış çevremi. Eli silahlı adamlar koşturuyor peşimden. Koridorlarda koşuştururken bir texture kaplı odaya giriyorum bir render edilmiş bir salona. Ordan çıkıyorum ayağım, Yapay Zekalı adını bile bilmediğim yaratığın cesedine takılıyor. Başını bilmediğim bir hikayenin sonunu getirmeye çalışıyorum... derken kan ter içinde uyanıyorum. Yüzümde ok tuşlarının izi, beynimde de yazılacak haberler...

RETURN TO KRONDOR

Dön artık Krondor'a. Neresiyse bu Krondor dön artık. Zamanı geldi, yola çıkmalısın bir an önce. Önce sen dönmelisin. Rolünü başarılı ile tamamlarsan kurtulabileceksin bu anlamsızlıktan. Ama amacın bu yolculuğu tamamlamak olmamalı. Amaç yolculuk, yaşayacağın süreç olmalı. Arkanda bıraktığın render yerlerde kalmasın gözün. Gideceğin yerler de aratmaz buraları. Yolculuğunda kimlerle karşılaşacağını bilemiyoruz ama aklından hiç çıkarma göreceğin yüzler bizimkilerden daha ışıksız gözlere sahip olmayacak. Ve savaşman gerekebilecek, silahlarını hazır tutmalısın her zaman. Sen ki büyücü Pug'ın oğlusun büyülerle aran iyi olmalı. Krondor, hayalinde canlandırabileceğin gibi bir yer olmayacak. Unutmaman gereken tek şey hayatta kalmak için mücadele etmen gerektiği.

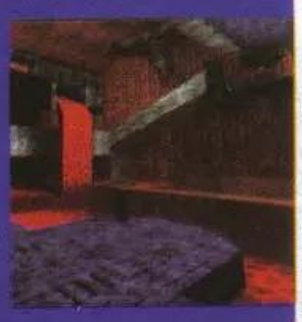
ODDWORLD'in ismi üzerinde garip bir dünya. bizim dünyamız garip değilmiş gibi! çizgi karakteri çok sevdim yalnız. Garip bir macera bizi bekliyor.

MEGASLAYER

de oynayabiliyo olalım. Eğer siz de mazoşizm tarafınızı tatmin etmek istiyorsanız Ağutos'u bekleyin. Sanıyorum ki Ağustos'u beklemekle de kalmayacaksınız, Dungeon Keeper'a benzetmesin ama daha alacakları yolları var. Yine de Megaslayer beklemeye değecek bir oyun gibi gözüktü gözüme. Muhabirlik yaparken fazla iddialı konuşmayı sevmem ama Megaslayer'a açık çek veriyorum. Umarım karşılıksız çıkmaz. Raven Software kefilimdir, aklınızda bulunsun. Lütfen çek mafyasını falan da işin içine katmayın, gelin kendi aramızda halledelim.

PRAY

Acaba tavır koysam, yeniyiz sesimizi çıkarmıyoruz ama bari doom gibinleri haber yapmayayım artık, lütfen izin verin desem. Yok artık birbirlerinden farkları, yazık ediyorsunuz bana, bu da doom-gibin işte, ben ne diyeyim daha desem. Dedim bile. Bir de tüm firmalar şöyle yenilikler ekleyeceğiz, "radiosity" tekniğini kullanacağız, rakipler daha akıllı olacaklar, yalnızca adam öldürmekle kalmayacak oyuncu aktifleşecek demiyorlar mı. Hayır, desinler, ciğerimi de yesinler ama ortada şöyle elle tutulur bir gelişme olmadığı zaman da susup otursunlar. Biz de artık yemeyelim bu numaraları. Ama ümitsiz de yaşanmaz ki!



Sartanç işte, hem de Amerikan Satranç Satranç Federasyonu imzalı... Firma güvenilir: Interplay. Stefan Zweig'in "Satranç" kitabını da okuyun bu arada.

THE 10TH BILMEM NE, sen bilmezsen ben mi bilecem ya. Allaha Allah! Daha neler görecez bakalım. Uzay falan hesabı herhalde.

NEWS

PERFECT WEAPON

Yazı yazmaya uzunca bir ara verdikten sonra klavyenin başına oturmak çok garip oluyor. Ben en son yazı yazdığımda mevsim kıştı denilebilir. Cam, pencere kapalı oturuyorduk dergide. Şimdi cam kapamaya yeltenmek bir tür intihar girişimi sayılıyor.

Dergiden bir süre uzak kalınca (okul filan girdi araya uzun hikaye) derginin bilgisayarlarını da bozamadım bir süre (dergi niye geç çıkıyo sanıyodunuz?) dolayısı ile kendi bilgisayarımı bozmak zorunda kaldım (bişeyleri bozmazsam içim rahat etmez). İnsan bilgisayarını bozup bozup durursa yazı mazı yazamaz tabi. Sağolsun editörümüz (lerimiz iki oldu iyi oldu) anlayışlı da idare ediyorlar bizi.

Neyse efendim suyunu çkartmadan asıl konumuza dönelim. Perfect Weapon, Time Commando gibin bir oyun. Time Commando çıktığı zaman çok tutmuştu. Sanıyorum bu da onun çok satmasına güvenerek yapılmış bir oyun. Ama hakkını vermişler doğrusu. Time Commando'daki adam döve döve ilerleme işini bayağı ilerletmişler. Daha doğrusu adam dövme işini bayağı ilerletmişler. Artık sadece tekmeyle yumrukla yetinmeyip bir sürü combo da yapabiliyoruz. Pek çok dövüş oyunundan da iyi üstelik. Ama adamlar da tek tek gelmiyorlar. Cüneyt Arkın gibi otuz kişiye (tırsmayın abarttım) tek girmeniz gerekince fazladan yaptığınız her hareketin yararını görüyorsunuz.

Oyunda ağırlığın dövüşe kayması çekiciliğini arttırıyor belki ama macera yönünü de oldukça köreltiyor. O kadar

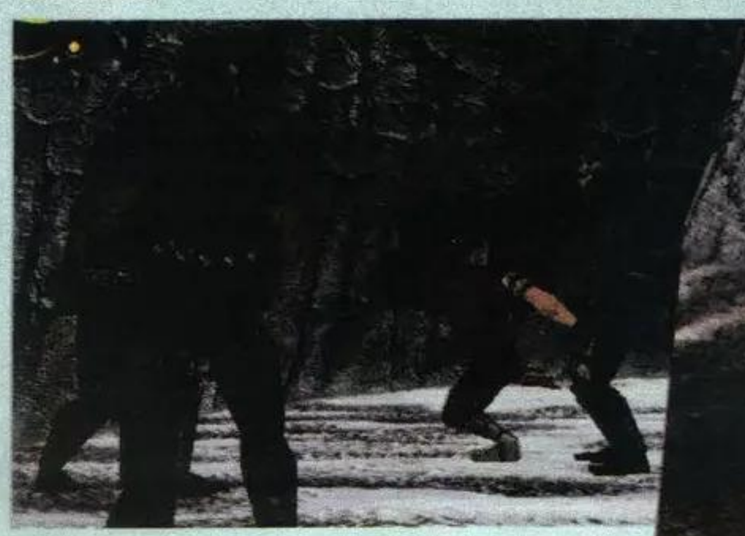
çok kavga oluyor ki hayatta kalmaya çalışmaktan sağla solla uğraşıp birşeyler çözmeye vaktiniz kalmıyor. Programcılar da bunu düşünmüş olacaklar ki oyuna çözecek pek bir şey koymamışlar. Bu açıdan oyun 3D-Macera değil de Final Fight'ın üç boyutlusu gibi bir şey dersek pek fazla haksızlık olmaz sanıyorum. Oyunu baştan beri Time Commando ile karşılaştırdık (türünün ilk örneği olduğundan, yoksa kayırdığımdan değil) şimdi netleştirelim. Time Commando'dan daha heyecanlı, dövüş olayı çok daha iyi ama oyunu ilerleyip yeni şeyler görmekten çok adam dövmek için oynuyoruz. Bu tür için pek fazla önemi olmayan bir eksiklik bu aslında ama eksik eksiktir. Yeterince kritik de yaptığımıza göre artık biraz da oyunun kendisinden bahsedelim.

Oyunu yaparken senaryoyla pek uğraşmamışlar galiba yada hareketlerle uğraşmaktan senaryoya vakit kalmamış. Senaryo şu: Captain Blake Hunter, Dünya dövüş sanatları şampiyonu ve Earth Command Defense Force'un bir numaralı ajanı (ve part time Cüneyt Arkın'ın dublörü). Captain Hunter bir gün durup dururken başka bir boyuta ışınlanır (başka boyutlarda televizyon yok Game-Show da yok, canları sıkılıyo tabi). Bunda sonraki amacı; bu vahşi dünyada hayatta kalıp kurtulmanın bir yolunu bulmaktır (yanlış adama çatınız olm. Yedim sizi yedim).

Klavye Örtüsü:

Yön tuşları hep aynı, yukarı=ileri, aşağı=geri, sağ-sol da dönmek için. **F**=Fighting mode, **N**=normal mode. **Tab**=haritayı açar. Harita açıkken; **N**=Inventory'deki objelerden birini seçmek için. **A**=seçili objeyi kullanmak için. **Pause-Break**=pause, **+/-**= kuyu-açık, **Alt ve +/-**= genel parlaklık (Brightness)

Hareketler:



Bazı hareketlerin Türkçe karşılıklarını bilmediğim için İngilizcelerini yazıyorum siz hareketi deneyip ne olduğunu daha iyi görebilirsiniz. Kavgada sıkışırsanız; iki kere kere geri: geriye takla, üçüncü kere basarsanız takladan sonra arkasını döner. Dediğim gibi teker teker saldırmıyorlar. saldırgan sayısı üçü, dördü geçtiğinde aradan sıyrılmak için en iyi yöntem bu. Etrafınız çevrili iken koşarak kaçamazsınız ama takla atarsanız önünüze gelene tekmeyi yapıştırıyorsunuz otomatik olarak. Düşmanlarınızı önünüzde tutmaya çalışın, yapabildiğiniz hareketlerin %90'ı öne doğru. Eğilip tekme **(shift+Z yada X):** Yerde dönerek yekme. Oyunun en etkili hereketi bu, şiddetle tavsiye ederim. Siz eğildiğinizde çok daha zor saldırıyorlar ve rakibinizi büyük ihtimalle düşürüp bir süre saldırmamasını garantilemiş oluyorsunuz ve en güzeli aynı anda iki kişiye vurulabilen tek hareket. Palm Strike **(Eğilerek A+S):** Ard arda sağ, sol ve dönerek yumruk. Zıplayarak tekme **(Enter+Z yada X):** Bildiğiniz zıplayarak tekme. Knee Grapple **(S+X yada A+Z):** yakalayıp atma hareketi. Bunu yaparken rakibin burnunun dibinde olmak lazım. Etkili ama zor. Teketek dışında yapmayın. Geriye yumruk **(geri+S):** Arkaya dönerek yumruk. Aparkat **(Sağa+S):** Fazladan bir direk vuruş. Kazandırdığı bir şey yok. Yapmayın derim. Dönerek yumruk **(A,S yada A,A,A):** İleriye doğru dönerek yumruk. Oldukça etkili, arada bir patlatın. Geriye tekme **(Geri+Z):** Geriye dönerek tekme. Geriye yumruktan biraz daha yavaş biraz daha etkili. Seçim sizin. Side Kick Combo **(X,X,X):** Rakibin yüzüne ard arda üç tekme. Oldukça etkili ve üçüncüden sonra rakip çoğunlukla düşüyor ayrıca bunu yaparken geriye basılı tutarsanız aynı hareketi aşağıdan yaparak kısa boylu yaratıklara karşı da etkili olabilirsiniz. Dezavantajı üç tekme atana kadar saldırılara açık olmanız.

Bunlar yapabildiğiniz hareketlerden bazıları. Bir de Round House Combo diye bir şey var her bölümde o bölüme özel yeni bir hareket çıkıyor. Ama bunu size kimse göstermiyor kendiniz

PERFECT WEAPON

keşfetmelisiniz.
Daha önce inventory den bahsetmiştim. Biraz da inventory'e alabileceğiniz objelerden bahsedelim. objelerden bahsedelim: **1.Dedector:** Küçük bir radar şeklinde karşınıza çıkar. Aldığınızda haritada gizli power-up'ların yerini gösterir. Belirli bir süre içinde (sanıyorum 90 saniye) haritadaki mavi bölgeye gidebilirseniz power-up'ları alırsınız. Süre sonunda onlar da kayboluyor. **2.Power Gloves:** Güç eldivenleri. Kullandığınızda belirli bir süre için verdiğiniz hasar çok artıyor (Sanıyorum sadece yumrukta). Tavsiye edilen üç'ten fazla saldırgana karşı kullanmanız. Daha azına harcamaya değmez. **3.Keys:** Bence bu oyunda anahtarları boşuna yapmışlar. Gizli kapıları ayrıca aramanız gerekmiyor. Anahtarı aldıysanız önünden geçerken pat diye açılıyor. Ya da anahtarsız geçilmeyen bir geçit varsa ve siz anahtarı önceden bulduysanız oradan geçerken anahtar gerektiğini fark bile etmezsiniz. **4.Armour:** Bunu kullandığınızda Captain Hunter bir cyborg'a dönüşüyor ve darbelerden daha az hasar alıyor. Tabi sınırlı bir süre için. Bu da çok saldırgana karşı kullanmanız tavsiye edilen bir obje. Ama takdir edersiniz ki çok kişiye saldırıken extra zırh ve güç kullanmak son derece mantıklı. **5.Health:** Üzerinde kırmızı haçlar olan beyaz toplar tahmin ettiğiniz gibi Medi kit. Bir çok oyunun aksine bunları alır almaz etki etmiyorlar, başınız sıkışınca kullanma özgürlüğüne sahipsiniz. Bunların her biri sizi %25 oranında iyileştiriyor en büyük handikabı ise en fazla dört tane taşınabilmesi (Sadece bu değil hiç bir obje dörtten fazla taşınamıyor). İdareli kullanmanız tavsiye olunur. Sonra Armour'u açıp koştura koştura health aramaya çıkmanız gerekebilir (Tabi save'inizi de yükleyebilirsiniz). **6.Map:** Meteoroloji uydusuna benzeyen bu cisim bölüm haritasının bir kısmını içeriyor (1/4). Her bölümde bunlardan dört tane var. hepsini bir araya getirince harita tamamlanıyor. Kendiniz gezerek de haritayı oluşturabilirsiniz ama küçük bir boşluğun gözünüzden kaçma ihtimali her zaman var. Haritada daha önce gittiğiniz bölgeler sarı, gitmedikleriniz yeşil, üzerinde bulunduğunuz ise kırmızı renkte görünüyor. **7.Metabolic Adjusters(Mavi):** İlk bölümün başında health bar flash ediyor. Bu kahramanımızın aşırı soğuktan zarar gördüğü anlamına geliyor yanisi durduğumuz yerde enerji kaybediyoruz. Bir an önce bu nesneyi bulursak metabolizmamızı yeniden düzenleyip bundan kurtulabiliriz. **8.Transmitter:** Her ne kadar abajura benzese de anahtarın tenolojik formu. Bunu alıp lazerle kapatılmış kapıların yanında bırakıyorsunuz kapı açılıyor

(Bir objeyi bırakmak için harita ekranında üzerine gelip S'ye basıyoruz). **9.Essence Energy:** yaratıkları öldürdüğünüzde onlardan geriye küçük, renkli bir top kalıyor ve biz bunu alabiliyoruz. Bunlar güya yaratıkların öz enerjisi ve biz bunları aldıkça güçleniyoruz. Ama bunlar üç beş değil yüzler mertebesinde alındığından kaç tanesi ne kadar güç veriyor? yada güç veriyor mu? tartışılır.
10.Vaccine(Kırmızı): Ormanlı bölümde (bölüm üç) maymun sesi çıkarıp akrep gibi saldıran garip yaratıklar zehirli. Zehirlenirseniz ilk bölümde olduğu gibi enerji kaybedersiniz. Tabi iksiri içince geçiyor ama en komiği sadece bir iksir olduğundan bir kere zehirleniyorsunuz sonra rahatsınız. **11.Magic Chest:** Bu harbiden magic bişey. Inventory'nizdeki bütün power-up'ları aynı anda çalıştırıyor ve bunu yaparken inventory'nizdekiler azalmıyor. Böyle baba bir elemanı kullanmak için bir sürü power-up birikmesini bekleyin ve önemli bir zamanda kullanın (Bölüm sonu mesela). Aksi durumlar tamamı ile israf olur. **12.Sun Goggles:** Çöl bölümünde (bölüm 4) güneş ışınları gözümüzü tahrip ediyor (bu defa da güneş). Bu başlığı bulup kullandığımızda gözlerimizi koruyoruz, dolayısı ile açık havada dolaşmak enerji kaybettirmiyor (var mı temiz hava gibisi?). **13.Amulet:** Amulet kullanılabilen objelerden biri değil ama bunu mutlaka saklayın zira bu son savaşın anahtarı. **14.Jumping Boots:** Bu adından da anlaşıldığı gibi daha fazla zıplamaya yarıyan bir şey ama daha çok bir anahtar işlevi görüyor. Yani daha yükseklere zıplamak yerine normalde geçemediğimiz bir yeri geçmekte kullanacağız. Desert moon'da (bölüm 4) ve Proteus'ta (bölüm 5-Son) karşımıza çıkacak.

Açıklamışken Açıklayalım: **Blake's Health Bar:** Hayat Çizgimiz. Ne kadar uzunsa o kadar iyi. Kırmızı kırmızı flash ediyorsa bu üşüdüğümüz (Bölüm 1), zehirlendiğimiz (Bölüm 3), yada güneşin gözlerimizi yaktığı anlamına geliyor. Bunları engellemenin yollarını yukarıda açıkladım. **Alien Health Bar:** Bunlardan çok olduğundan aynı barın içinde dört tanesi birden gösterilebiliyor bizim amacımız (Senin görevin Jim...) bu çizgileri mümkün olduğunca çabuk kısaltmak. **Screen Navigator:** Bu ekranın sol üst köşesindeki küçük haritamız ayrıca ortasındaki beyaz çizgi baktığımız yönü gösteriyor. Yani yönümüzü bulmadaki en büyük yardımcımız (Vatandaşın bir nevi bir pusulası). Oyun sırasında karşılaşabileceksiniz bunlar. birazda bölümlerden bahsedelim

Ice Moon

Çok soğuk... Donuyoruz. Hemen gidip **Metabolic Adjuster** bulun (mavi tüp). Bu bölümde karşılaşacağınız yaratıklar. **Alopex:** İrice bir tür kurt. Üzerinize atlayıp sizi parçalamak eğilimindeler. Yerden saldırın. **Ice Man:** Oldukça hantallar. Antenman malzemesi. **Toran:** Baba eleman. Dövene bölüm geçirtiyorlar.

Garden Moon

Ben bahçe kısmını kaçırdım galiba ama daha çok bir Budist tapınağı. Bitirmek için bütün anahtarları toplayın. Bölümün yaratıkları: **Shumeis:** Kedicikler. Çevik ama etkisiz. Yerden saldırın. **Monks:** Shaolin rahibi. Acayip Kung-Fu biliyorlar, Yüzüne yüzüne combo vuruyorlar insanın. Alttan çalışın. **Shiro:** Monk'ların abisi. Kardeşlerimi döven sen misin diye geliyo. Güçlü ama hantal. Side kick combo tavsiye

Forest Moon

İlk baştaki maymunlar zehirli dikkatli olun. Bu bölüm katlardan oluşuyor geçişleri açmak için transmitter'i kullanın. Yaratıklar: **Aloutta:** Çok zayıf ama çevikler. Zehire dikkat. **Panthera:** Kafanızı sakın kaldırmayın. Bunların müzikleri pek güzel değil. Sweep kick şiddetle tavsiye. **Renza-Fi:** Ormanın babası, Capoeira ustası, Bölüm sonu canavarı.

Desert Moon

Öncelikle gözlüğü bulun ve platformlardan atlamak için Jumping Boots gerekiyor. Yaratıklarımız: **Mosasaur:** Küçük boylu dinazor. Etkili saldırıyor keratalar. Yerden saldırın. **Gota:** tehlikeli savaşçılar bunlarla takılmaktansa bir an önce bölümü geçmeye bakın. (Dövüş sitilleri maymun kung-fu'su). **Sacra-Ja:** Bölümün babası. Maymun kung-fu'sunda usta ama kim ne derse desin teketek daha zevkli.

Proteus Moon

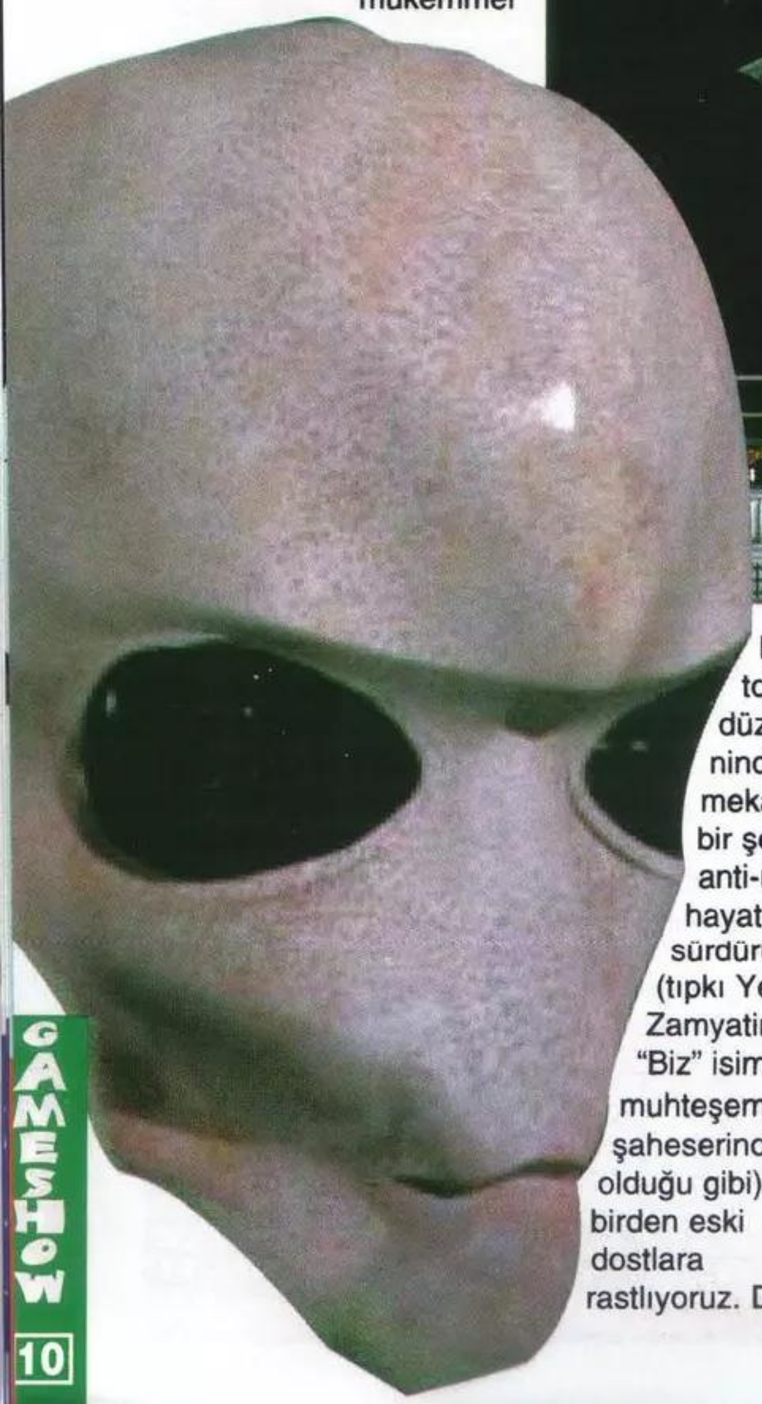
İşte zurnanın zart dediği yer (Zaaaaaarrrt -Zurna) Müsadenizle burayı açıklamıyorum. Zaten buraya kadar geldiyseniz burayı yardımsız geçebilirsiniz. Açıkçası burada benim size pek bir yardımım olamaz zaten.
Oyun hakkında yeterince açıklama yapabildiğimi sanıyorum. Yazıya ara verdikten sonra yazı yazmak daha çok keyif veriyormuş insana. Şu anda saat gece üçü geçti ama ben hızımı alamadım. Kader böyleymiş yer bitti daha sık görüşelim özletmeyin kendinizi. Ha bi de gidip biyerlerde tatil yapın bu sıcaklar bunaltıyor insanı (Gece 3'te bile)...

☒Levent "Azmader yazarım" YARLI.

FİRMA: ASC GAMES
TÜR: ARCADE
SİSTEM: P75, 8 MB RAM, 1 CD 25 MB HARDISK
GENEL: %84

Bu gidişle üstün varlık insanoğlunun abidik gubidik, ucubik yaratıklardan kurtuluşu olmayacak galiba. Şu koskoca evrende istila edecekleri başka yer kalmadı mı yaw? Ne istiyorlar şu güzelim minicik zararsız dünyamızdan bilmem ki? Bizim yok olmak için estetik duygularımıza ters düşen ne idüğü belirsiz yaratıklara ihtiyacımız yok ki zaten. Biz güzelliklerle dolu dünyamızda kendi kendimizi yok etmiyor muyuz? Her baktığımız yerde en az yaratık kadar ürkütücü başka yaratıklar görmüyor muyuz? Bizim de elimiz de üstün teknoloji olsa başka gezegenleri istila etmez miyiz? Dürüst olalım: Mars'a yolladığımız Pathfinder orada bir yaşam izine rastlasa neler yapacağımızı düşünebiliyor musunuz? Ne farkımız var onlardan (varsayım üzerine konuşuyorum gaza gelmeyin). Hem nereden biliyoruz onların da varlık ile ilgili sorunları olup olmadığını? "Evren de tek başımıza mıyız? Nereden geldik? Nereye gidiyoruz? Oluşumuzda ki süreçler nelerdir? Herhangi bir yerde bizden başka yaşam var mı? Yok mu?" gibi felsefi sorular soracak zeki yaratıklar olamazlar mı? Kötü olup istila etmeleri sadece bir evrim sorunu olamaz mı? Hem biz neden vahşi hayal gücümüzün tahriklerine kapılıp kendi kendimize bir yaratık mit'i yaratıp onu gerçeklere uyarlamaya çalışıyoruz ki? Varsayımlar üretip paranoyak yanımıza işkence ediyoruz? Hem ben kozmoloji uzmanıyım ki böyle şeyler yazıyorum? Neden izin veriyorsunuz bana bunları yazmam için? Ben kimim ki? Nereden geldim? Nereye gidiyorum?

Bu kahrolası galaksi şeytanlarıyla ilk olarak Ufo oyununda tanıştık. Olmaması gereken koordinatlarda varlığımızı tehdit eden bu mahlukatları uzayın çöplüğüne attıktan sonra 1 yıl rahat ettik. Sonra o güzelim engin okyanuslarımızın derinliklerinde meydana çıktılar. Eee teknolojileri var istedikleri gibi gelip gidiyorlar. Bu kez de mavi okyanuslarımızı bu mahlukat kabusundan kurtarıp yaratıkların pis kanıyla (başka bir sıvı da olabilir) boyadıktan sonra artık bu yaratık operasına son verdiğimizi zannettik. Netekim 2 yıl sonra kaldığımız yerden devam ediyoruz: **X-COM APOCALYPSE** ile. Yenilen yaratık güreşe doymaz misali (olur öyle) bir kez daha bizim yani evrenin en korkunç yaratıklarının karşısına dikilmeye cesaret ediyorlar. Bu sefer 2080'li yıllardayız. Üstün teknoloji ile insanlığın tamamen bütünleşmesinden doğan mükemmel



bir toplum düzeninde mekanik bir şekilde anti-ütopik hayatımızı sürdürürken (tıpkı Yevgeni Zamyatin'nin "Biz" isimli muhteşem şaheserinde olduğu gibi) birden eski dostlara rastlıyoruz. Daha biz ne oluyor ne bitiyor demeden, bu kez tam teşkilatlı ziyaretçilerimiz şehrin üzerine bombaları yağdırıveriyorlar (kötü film independence day'deki gibi). Evet artık o güzelim sıkıcı-monoton-mekanik günlerin sonu geldi. Hemen bir yerlerden bir Macintosh laptop bulup yaratıkların gemisine Saddam virüsü sokmazsanız şehir yerle bir olacak diycem konudan uzaklaşıyoruz (hihi). Neyse artık şehrin geleceği X-COM ajanlarının elinde; yani sizin. Artık emekli olup termo nükleer evlerinde (nasıl nasıl?) rahat rahat radyasyon solumayı bekleyen X-COM ajanları da binbir türlü küfürle işbaşı yapmak zorunda kalıyorlar tabii ki. Evet hazır mısınız bu mükemmel teknolojik şehri ve insanlarını mahlukat belasına karşı korumaya? Yine olmaması gereken koordinatlarda varlığımızı tehdit eden bu pislikleri yok etmeye? Hadi bakalım şimdi kaldırın şu üzerinizde ki "stop racism" kepenklerini ve kusun ölüm gücünüzü mahlukatların üstüne. Mazgallardan gelen ve genizleri yakan pis yaratık kokularını duymuyor musunuz? Bak komşunun çocuğu korkusundan anti-gravity futbol oynayamıyor? Ne biçim X-COM ajanısınız siz. Dur şu yaratıkları gebertelim de sizin bu hımbıllığınızı maaşınızdan nasıl kesicem...

Şimdi oyun hakkındaki **"technical spesifications"** (türkçesini bilmiyorum) bilgileri ve oyun hakkında ki düşüncelerimi sona saklayarak bir an önce oyuna geçiyorum. Oyun geniş çaplı olduğundan (sinir olurum bu lafa aslında) size ilk önce menüleri sonra da neler yapmanız gerektiğini anlatacağım. Özellikle menüleri anlatırken ne kadar sinir olacağımı şimdiden belirtmek istiyorum. Yaw ben menü açıklamamak için oyun yazmaktan kaçarken gıcık-ötesi holy editör tuttu beni buldu menü tarlası X-COM'u açıklatmak için. Another World ne güzeldi; ne ikon ne de mikon(?). Gir, oyna, seyret film gibi (alakası yok biliyorum ama her seferinde bunu belirticem size ne?). Neyse bir PC dergisine ilk defa bir PC oyunu yazmamı bahane ederek şimdilik affediyorum hıyarı. Bir daha olmasın (görürseniz söyleyin).

Şimdi ekranda bir sürü ikon mikon var. "Bu ne abi?" sesleri duyar gibiyim. Tamam başlıyoruz, bakalım neymiş bu ikon kalabalığı. İlk olarak ekranın solunda ki 6 ikondan başalayalım:

1- SWITCH CAMERA MODE: Hareket halindeki ajanlarınızı veya araçlarınızı ısrarla takip etme. Ufo peşinde koştururken işinize çok yarayacak. Bu arada kameraman arkadaşın yeteneğini ve görev aşkını teslim edelim(!)...

2- SWITCH MAP VIEW: Şehrin (bu arada unuttum, şehrin ismi **mega-primus**) izometrik veya üstten görünüşünü değiştirmek için bunu kullanacaksınız. Bütün şehri mouse ile oraya buraya hareket ettirerek görmek yerine üstten kimin nerde ne yaptığını görmek daha akıllıca. Hiçbir şey gizli kalmamalı. Bu arada şehrin dizaynını yapan şahsiyeti yalamak istiyorum.

3- ALIEN INFILTRATION GRAPH: Şehirdeki şirketlerin bünyesinde bulunan mahlukatların istatistik bilgilerini buradan görebilirsiniz. Bu arada konumuzla alakası yok ama Ridley Scott'ın Alien'ı mükemmel bir filmdir.

4- PERFORMANCE LOG: Yıl ve gün itibariyle yaptığınız ve mahlukatların yaptığı tüm haltların bir listesini buradan görebilirsiniz. Burada sağda 2 ikon daha var (gıcık oluyorum, gıcık) bunlar **a)Performance log:** aynı. **b)Finance:** Para abi, para. Zaman ne olursa olsun en güçlü silah. O olmadan ne yapabilirsiniz ki. Burada sağa sola sorumsuzca savurduğunuz para miktarını görebilirsiniz.

5- UFOPEDIA: X-COM'la ilgili merak ettiğiniz herşey burda. Sık sık bakın. Hatta gelin bir anlaşma yapalım: siz Ufopedia'yı okuyun, ben bir sinemaya gidip geliyim...

6- OPTIONS: Milyon tane seçenek var burda abi, hayatta açıklamam. Zaten hepsi de sizin bildiğiniz ve nedense diğer yazarların açıklamakta ısrar ettikleri şeyler. İşte save, load, restart game, Quit, falan filan... Bu options menüsüyle ilgili tek bir şikayet istemiyorum. Hepsi sizin çözeceğiniz şeyler.

Buradaki ikonlar bu kadar işte. Şimdi de ekranın ortasında 8 tane ikon var. Onlara başlayalım lanet ruhlar adına:

1- BASES TAB: Buraya klikledığinizde hemen altta sahip olduğunuz Üs'leri gösteren ikonlar çıkar. Sağda ise kendi üssünüzün (şimdilik bir tane) özelliklerini ayarlamak için 2 ikon vardır (lanet olsun ki öyle) şöyle ki: **a)Bases:** Burada size ait olan üssün tüm

özelliklerini görebilirsiniz. Ayrıca üssünüzün inşasını da buradan yapacaksınız (öbür ufo'ları oynayanlar bilirler). Üst sağdaki ikonlardan ekip (yani ajanlar, askerler, her ne derseniz) kiralayıp satabilir (aklıma geldi de emlakçılar çok kazıkçı), alet edevat (silah, zırh, bomba gibi) alıp satabilir, 2 üssünüz varsa (ki ilerde mutlaka olmalı) arada ekipman transferi yapabilir, Ajanlarınızın silahlarını belirleyebilir, Araçlarınızın donanımını yapabilir, bilimadamlarınızın projelerini ayarlayabilir ve üsse getirilen mahlukatların incelenme aşamasını görebilirsiniz. Ayrıca birçok işi aynı anda yaptığınız için kendinizle övünebilirsiniz (böyle bir ikon yok ama siz yaratın). **b)Buy New Base:** Buradan kendinize yeni bir üs satın alabilirsiniz. Eğer almaya karar verirseniz ekranda şehrin üstten bir görünüşü belirecektir. Yanıp sönen yerler satın alacağınız yerleri gösterir. Ancak para durumunuzu kontrol edip öyle üs alın. Parasız kalmak kötü bir şey (yaaaa!!).

2- X-COM VEHICLES TAB: Bu ikona klikliediğinizde hemen altta (hep altta!), sahip olduğunuz araçlar (uçan, yürüyen) belirir. Bu araçlardan herhangi birinin üzerine kliklendiği anda yine altta aracın sahip olduğu silahlar görünür. Bunların yanında ise 9 lanet ikon daha vardır. Şimdi mecburen bunları inceleyelim: a)İlkinde aracınızın nasıl bir tavır içinde (tavır kelimesi cansız bir nesne için olmadı gibi ama idare edin saat sabahın 5'i) olduğunu belirtmek içindir. Bunlar 4'e ayrılır: **Agresive** (kırıp dökme), **Standart** (anlayın işte!), **Defensive** (bunu da anlayın işte), **Evasive** (pasif işte, hımbıl, başına buyruk, umursamaz car curt). b)Burada aracınızın ne kadar alçaktan veya yüksekten gideceğini belirtebilirsiniz. Fazla yükseklerin hasretini çekerseniz, düşüşünüz derin olur diycem, demek istemiyorum (ikonsal ruh bozuklukları başladı bende). **c)Go to Building:** Aracınızı baskın veya yaratık araştırması yapmak için herhangi bir binaya yollama. Yanlışlıkla hükümet binasına baskın yapmayın ömür boyu hapis yatarsınız (bunu ben uydurdum). **d)Go to Map Point:** Aracınızı şehrin rastgele bölgesine yollamak için (biraz temiz hava bol gıda alsınlar diycem ama...). **e)Return to Base:** Eve dönme zamanı. Hadi bakiim. **f)Equip Vehicle:** Aracınızın donanımı yapmak için. **g)Vehicle Location/Passengers:** Aracın yerini tayin etme ve ajanlarınızı araca bindirme. **h)Attack Hostile Unit:** Aniden beliren gavur Ufo'lara saldırı yapmak için. **ı)Attack Building:** Yaratık barındıran binalara saldırı yapmak için. Ayrıca canınız sıkılırsa birkaç bina bombalamak da çok zevkli.

3- AGENT TAB: Buraya kliklediğinizde hemen altta (haydaaa), ajanlarınızı görürsünüz. Onun altında ise isimleri ve sağlık durumları hakkında info kutusu vardır. Bu kutunun yanında ise 6 allahın belası ikon var: **a)Go to Building:** Ajanı seçilen binaya yollamak için kullanabilirsiniz. Kesinlikle tavsiye etmiyorum. Ajanı tek başına asla bir binaya yollamayın. Araca bindirin tıpış tıpış gitsin(ler). **b)Return to Base:** Geri gel, geri. **c)Equip Agent:** Ajanlarınızın silah, bomba

X-COM 3 apocaLypse

donanımını buradan yapabilirsiniz. **d)Unit Location:** Ajanınızın o anda nerede olduğunu görmek için kullanılır (her cümleyi başka bir şekilde bitireceğim galiba). **e)Combat Training:** Ajanlarınıza eğitim yaptırmak içindir (yaaa). Mutlaka ama mutlaka her seferinde yaptırın. Disiplinli olmayı öğrensin itler. Asker disiplinsiz nedir ki? **f)Psi-Training:** Ajanlarınızın bir de psikolojisi var elbet. Makine değiller ki. Onları olası bir mahlukat katliamına psikolojik olarak da hazırlamanız gerek.

4- BIOCHEMISTRY TAB: Burada biokimya ile uğraşan (didinen, kafayı yiyen) bilim adamlarınızı görebilirsiniz. Sağ altta ise bir tane ikon var: **a)Research and Manufacture:** Burada bilim adamlarınıza proje veriyorsunuz (size teknoloji üretiyorlar) şöyle ki: İlk önce soldaki isimlere klikliyorsunuz. İlk başta 5 tane bilim adamınız var (isterseniz **Bases Tab**'dan kiralayabilirsiniz). Bunları çoğaltmaya bakın (ama bokunu da çıkarmayın). Klikledikten sonra sağdaki alt kutuda bilim adamlarınız emrinize amade oluyor. Skill ne kadar yüksek olursa verilen proje daha çabuk bitiyor. Bu yüzden kiralayacağınız bilim adamlarının skill'i yüksek olanını tercih edin (ayrıca bana skill'ını söyle sana kim olduğunu söyleyeyim gibi kötü espri yapmak geldi içimden). Şimdi üstteki 3 ikondan (biochemistry, quantum physics, engineering) herbir branşa proje verebilirsiniz. Bunu yapmak için en üst sağdaki iki ikondan biri projeyi başlatma diğeri de projeyi durdurmak içindir. Proje verirken ise (**assign project**) ekranda proje isimlerini, altta ise o projenin sonucunda ne çıkacağını görebilirsiniz. İstediğiniz projeyi seçtikten sonra o proje kutusu kırmızı oluyor. İşte başladı. Artık projenin bitmesi tamamen zamanla doğru orantılı. Eğer varsa İkon alerjisine karşı bir proje de geliştirin lütfen..

5- ENGINEERING TAB: Bir öncekiyle aynı ama görevleri farklı (mühendislik olayı).

6- QUANTUM PHYSICS: Parçacık fiziği ile ilgili çok önemli projelerle ilgilenen kafayı yiyenler sürüsü işte burda.

7- HOSTILE VEHICLES TAB: Buraya kliklediğinizde hemen altta (üff) şehirdeki şirketlerin, organizasyonların ikonlarını görürsünüz (ne yazık ki). Sağda ise 7 ikon daha (benim suçum ne yaw?): **a)View All Organizations:** Şehirde aktif olan tüm şirketleri gösterir. **b)View Allied Organizations:** Müttefik şirketleri gösterir. **c)View Friendly Organizations:** İyi ilişkiler içinde olduğunuz şirketleri gösterir. **d)View Neutral Organizations:** Tarafsız şirketleri gösterir. Bunlar şahsiyetsiz olanlar. Anlaşmaya bakın. **e)View Unfriendly Organizations:** Pek dostça davranmayan ama siz saldırmadıkça harekete geçmeyen şirketleri gösterir. Saman altından su yürüten it sürüsü bunlar. Boş zamanınız da yok edin bunları. **f)View Hostile Organizations:** Adı üstünde düşman bunlar, daha ne diyim? **g)Offer Settlement:** Düşmanlar hariç diğerleriyle anlaşma yapma.

Ekranın en sağındaki ikonlar ise zaman durdurma, yavaş, hızlı veya çok hızlı geçirme gibi işlere yararlar. Burda ayarlamalar yaparken zamanı yavaş geçirin. Yaratık avlamak isterseniz hızlandırın.

Şimdi oyuna ilk başladınız diyelim. Burada size bazı önerilerde bulunacağım. Uyup uymamak size kalmış. Çok ciddi olacağım ses istemem. Evet çıkarın kalemi kağıdı:

✓ İlk olarak zamanı yavaş geçirin ve **Bases Tab**'a girin. Buradan üssünüzü kontrol edin. Eksik yapılar varsa onları inşa edin. En az 2 tane **Medical Bay** (alttaki ikonlardan üçüncüsü) ve bilim adamlarınıza da birer tane de laboratuar kurun. **Living Quarter**'ları artırın. Ve mutlaka **Security Station** kurun.

✓Araçlarınızı kontrol edin ve donanımlarını ayarlayın (silah, kargo gibi). Özellikle **Valkyrie Interceptor**'ı. Ayrıca bu araçtan bir tane daha almaya bakın. Araçlarınızın özelliklerini ve ne işe yaradıklarını mutlaka **Ufopedia**'dan okuyun (esefle ısrar ediyorum). Herhangi bir mahlukat saldırısında veya alarmında, **Vehicle Location/Passengers**'dan mürettebat ve silah ayarlamasının yapılmış olmasına dikkat edin. Araçlar ikonunun yanındaki dikine çizgi aracınızın ve/veya ajanınızın enerjisini gösterir. Herhangi bir hasarda, üssünüzde **Vehicle Repair** varsa (ki mutlaka olmalıdır) aracınız otomatik olarak tamir edilecektir (otomatik lafına da uyuz olurum).

✓Kesinlikle ajanlarınıza **Psi-Training**, **Equip Agent** ve **Combat Training** yaptırmayı unutmayın (saat sabahın 6'sı oldu). Ajanlarınızı tek başına binalara göndermeyin; mutlaka bir aracın içinde olsunlar (hızlılık). Bunu **Unit Location**'dan ayarlayabilirsiniz. Burada yapmanız gereken, ajanın ikonunu (kustum artık) alıp aracın üstüne getirmek (drag olayı). Bunu da **Unit Location**'dan yapacaksınız. Artık ajanınız o aracın içinde yolculuğa (veya mahlukat avına) hazır. Bu arada ajanlarınızın silahlarını ayarlamayı unutmayın (**Equip Agent**). Bunu yapmak için alttaki hazır silahlardan yaralanacaksınız (bu bölüm daha sonra araştırmalarınız sırasında veya şirketlerden silah aldıkça (parayla) gelişiyor. Bu silahlar ilk başlarda çeşitli hasarlar veren bombalardan oluşuyor (üstünüzdekiler hariç - onlar biraz daha iyi). Bu bombaları kullanmak istiyorsanız silahları tutup ajanın 4 bir yanına dağılmış kutucuklara koyacaksınız (cümleleri başka başka bitirmeye devam). Burada en iyi çözüm ajanın bir eline ağır silah, diğer elini de bir bomba koymak. Tabii bütün ajanlarda aynı şeyi yapmayın. Mesela bazılarına **mindbender** silahı koyun. Bu silah mahlukatı öldürmez ama beynini etkileyerek bilinçsiz hale getirir (bütün yaratıklarda değil tabii). Üsse canlı mahlukat getirmek önemli. Ayrıca tüm ajanlarınıza **Medi-kit** vermeyi unutmayın. Silahlar hakkında detaylı bilgi her zamanki gibi **Ufopedi**'da. Silahları ve zırhları sağ üstteki 2 ikonu klikleyerek görebilirsiniz. Ajanlarınızı herhangi bir Combat'a sokmadan önce mutlaka **Combat-Training** yaptırmalısınız.

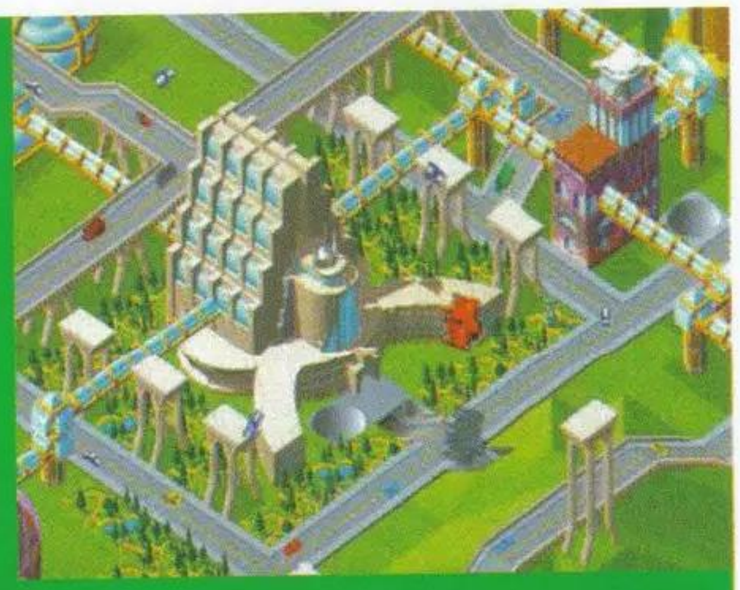
✓Mutlaka ama mutlaka (amma çok kullandım bu kelimeyi yaw!) bilim adamlarınıza proje verin (**research and manufacture**). Özellikle **Biochemistry** ile uğraşan bilim adamlarınız için **Bio-Transport** modülü yaptırın (**assign project**). Bu Bio-Transport modülü, yaratıkları ve onlara ait donanımları alıp üsse getirmek için çok önemlidir; sakın unutmayın. Daha çok bilim adamı demek, projeleri daha kısa sürede bitirmek demek. **Quantum Physics** ile uğraşan bilim adamlarınıza **Dimension Gates** projesi yaptırın. **Dimension Gates**, Ufo'ların sizin şehire girip çıktıkları boyutlar arası bir kapıdır. Bu kapının yapısını öğrenirseniz bu mahlukatların nerelerden geldiğini bilebilirsiniz (daha detaylı bilgi ufopedi'a da). Daha sonraki projeniz ise **Cargo Module** olmalı. Cargo Module, düşürdüğünüz Ufo'ları aracınıza depo etmek içindir. Bu kargo modülü yapıldıktan sonra aracınızın içine yerleştirmeniz gerekiyor (Equip Vehicle). Bu arada düşen Ufo'yu almanız için aracın içinde mutlaka bir ajanınız olmalı (kıyak).

✓Şehirdeki şirketler hakkında mutlaka (bak yine) bilgi alın. Yaratıkların en fazla yuvalandığı şirket binalarını Ufopedia'da ki **Organizations** bölümünden tek tek bakıp not edin. Özellikle **Cult of Sirius** en tehlikelisi. Yeterince güçlendikten sonra bu binaya akın yapın (basın yani), içindekileri ele geçirin ve sonra da binayı yok edin. Araçların ve silahların yapımını şehirdeki bazı şirketler üstlenmiş durumdadır (**Marsec** mesela). Bu şirketlerle anlaşma yapın, iyi ilişkiler içinde olun (**Offer Settlements**). Böylece ürettikleri herşeyi size daha ucuza satacaklardır. Hatta böyle böyle siz ucuza alıp, başkasına pahalıya satabilirsiniz.

✓Mutlaka ajan kiralayın. Yeni ajanlarınızın tüm silah donanımlarını ve eğitimlerini yaptırın.

✓Tüm bu ayarlamaları yaptıysanız artık mahlukat avına çıkabilirsiniz demektir. Şimdi zamanı hızlı bir şekilde geçirin (sağdaki en alt ikon - **ultra fast**). İşte yaratık alarmı. Şimdi ki ekrandan ajanlarınızı 4'lü ve 5'li gruplar halinde araçlara bindirin (ajanın ikonunu tutup aracın üstüne çekin - drag olayı yani). Eğer araçta yeteri kadar yer varsa, tüm ajanlarınızı aynı araca da bindirebilirsiniz (mesela **Valkyrie Interceptor** en geniş oturma kapasitesine sahiptir). Bilim adamlarınız Passenger modül geliştirdikçe oturma yerleri artacaktır. Alarm anında tüm

Uzayda Türk'ler mavrası Cem Yılmaz tarafından gayet güzel bi şekilde malzeme konusu yapıldı. Benim yapmak istediğim Uzay'da GameShow'daki Türkler mavrası:
MEG, Mert ve Engin Abla GameShow'a kaynak aramak için uzaya çıkarlar. Uzaya çıkarlar dedik ama, uzay burda acaip geniş bir kavram oluşturduğu için onu biraz sadecleleştirmek lazım. Mars'a giderler diyelim.
Engin Abla'nın ünü Mars'a Engin Abla'dan daha önce gelmiştir. Mars'lılar PathFinderla oynamayı bırakıp, bizimkilere ilgi gösterirler. Bu sırada uzaktan gelen bir ses, ilk Mert'in dikkatini çeker. Ses kulağına çok tanıdık gelir, sanki dünyadaykene günde beş kere bu sesi duyuyomuş gibi olur, çok acaip tırsar. Neyse, bizimkiler durumu Mars'lılara açarlar. **Böyle, böyle, biz dergi ile beraber CD vermek istiyoz, bunun içinde resource (Mars'lılar ya, böyle konuşmak gerekiyo) lazım, siz bize kaynak sağlayın, bizde sizin beleş reklamınızı yayınlayalım** (beleş nasıl oluyosa).

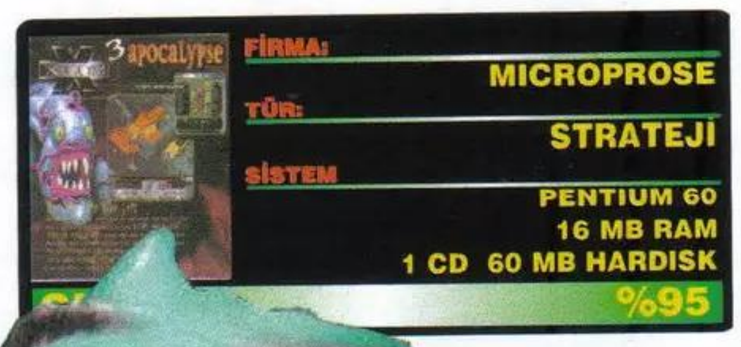


Mars'lılar cevap olarak **'Valla, MAC gitti dergi öldü, biz hayatta MAC'siz bir dergiye yardım etmeyiz'** demesinler mi? Buna ilk kızan tabii ki Engin Abla olur, Mert uzaylıları haklı bulur, MEG yorum yapmaz, acaip kasmıştır. Uzaylı arkadaşlardan bir yardım alamayacaklarını düşündükleri sırada, içlerinden yaşlı bir bilge 'Benim bunlara sözüm geçmiyor, ben size hak veriyorum, zaten hak vermeseydim bu dergiyi çıkarmanıza yardım etmezdim' der ve ortadan kaybolur.

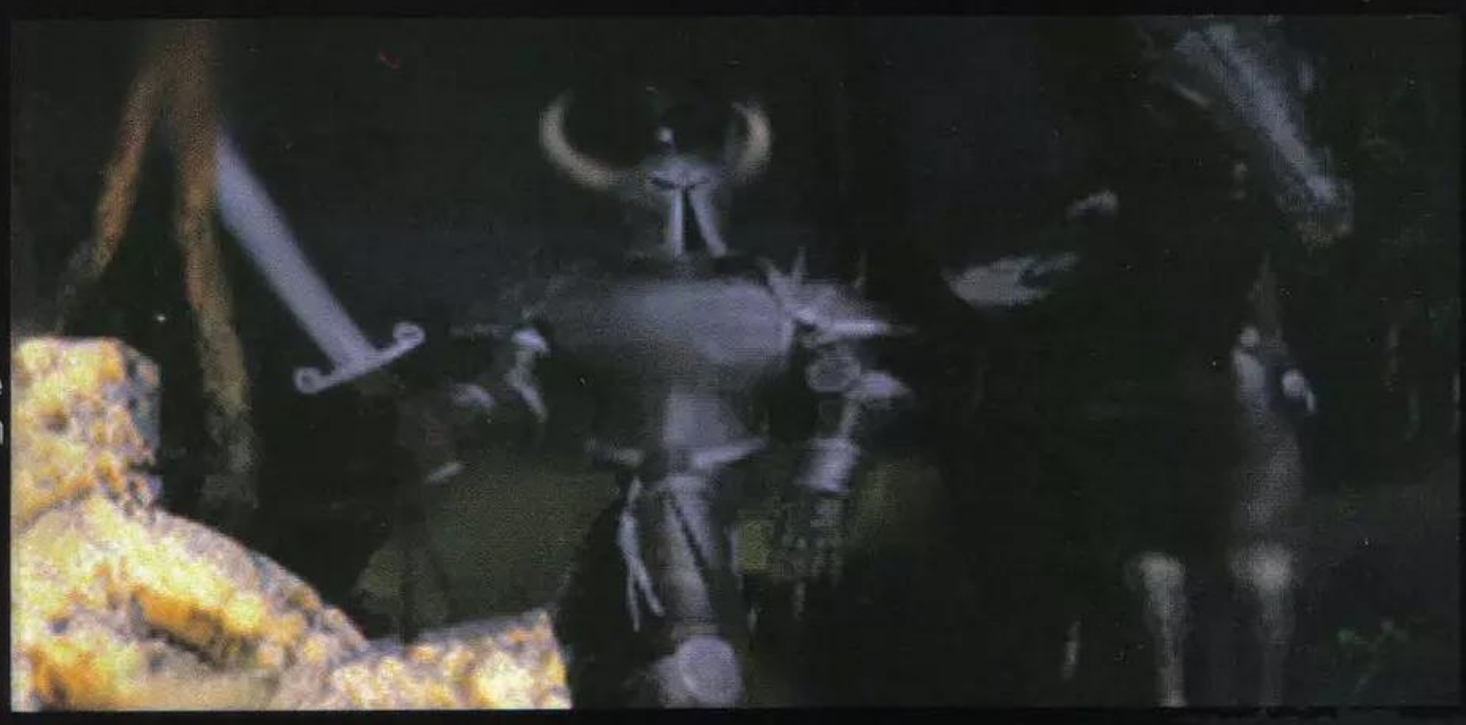
ajanlarınızın hazırlıklarını ve gideceğiniz aracın silah donanımlarını yapmış olmalısınız. Ekranın üstünde mahlukatların hangi binada oldukları yazıyor. Şimdi ajanlarınızı veya aracınızı seçin (klik) ve sağ üst köşedeki **"send selected units to investigate incident"** ikonunu klikleyin. Şimdi tekrar zamanı hızlı geçirin. Bu sürede aracınız yolcularla birlikte mahlukatların olduğu binaya daha çabuk varacaktır. Oraya vardığınızda ekranda bir mesaj çıkar. Buraya **"yes"** diyin ve hoşgeldiniz mahlukat terörüne. Şimdi kısa bir yüklemeden sonra karşınıza **mission brifing** çıkacak. Bu brifing'i dikkatlice okuyun. Bu arada aracınızın içinde Bio-transport ve cargo modul'ü mutlaka olsun (kaç oldu bu mutlaka'lar?). Çünkü ele geçirdiğiniz mahlukatları (ya bu kaç oldu?) Bio-Transport modülüne koyacaksınız. Mission Brifing ekranının sağ altında **Start Real Time Game** ve **Start Turn Based Game** ikonları vardır. Burada benim tavsiyem real oynamanız. Hem zaman kaybetmiyorsunuz, hem zevk alarak oynuyorsunuz. Neyse bunlardan herhangi birisini seçin. Real time'da oynamak biraz daha zordur. Ani ve dikkatli taktikler yapmanız gerekebilir ve herhangi bir yanlış pahalıya patlayabilir. Diğerini öbür Ufo'lardan biliyorsunuz zaten (bilinler bilmeyenlere de anlatsın). Şimdi karşınızda **Squad Assignment** ekranı var. Bu ekrandan ajanlarınızı en çok 6'şarlık olmak üzere takımlara ayırabilirsiniz. Bu da mükemmel bir özellik bence. Böylece en çok 36 adamla baskın yapabilirsiniz. Şimdi Action zamanı. Burada soldaki ikonlardan (gına geldi artık) **Toggle Camera Mode**'u biliyorsunuz. **Switch Map View** izometrik görüntüyü üstten gösterir (veya tersi). Oyunun mükemmel özelliklerinden birisi üstten görünüş halindeyken herhangi bir takım seçip istediğiniz yere kliklediğinizde oraya hızlı bir şekilde ilerleyebilmesi. Böylece 2 saat adamlarınızı izometrik ekranda gıdım gıdım ilerletmek zorunda değilsiniz. Şimdi takımınızı harekete geçirme zamanı. Zamanı başlatın (sağdaki ikonlardan). Adamlarınızı sağ alttaki ikonlardan harekete geçirebilirsiniz. Bu ikonlardan **Kneel Down:** eğilme, **Crawl:** sürünme, **Walk:** yürüme ve **Run:** koşma işlemlerini yerine getirir. Adamlarınızı koşturun (her seferinde değil). Surat ikonları ise adamlarınızın tavırlarını belirler. **Safe Mode:** Güvenli hareket etme, **Cautious Mode:** Bilinçli hareket etme, suçluyu suçsuzdan ayırma, **Agressive Mode:** Gelene gidene saldırma. Surat ikonlarının yanındaki ok ikonları ise grafik detayı artırır. Ortadaki bölümde de adamlarınızın silahlarını görürsünüz. Normalde adamlarınız herhangi bir mahlukat'ı gördüğünde ateş ederler. Siz bazılarına ek olarak el bombası (şimdilik) attırabilirsiniz. Bunu yapmak için el bombasını seçin, süresini ayarlayın ve **Throw Object** diyin. Fakat süreyi iyi ayarlamalısınız. Ayrıca bombayı sizden uzak bir yere (genelde mahlukatların olduğu bölgeye) fırlatın ve hemen uzaklaşın. Bu metod birçok kez işe yarıyor. Ayrıca gördüğünüz her yaratığı öldürmeyin. **Mindbender** silahınızla mahlukatı etkisiz hale getirebilirsiniz (hepsini değil 2). Böylece o yaratığı canlı ele geçirmiş olursunuz ve üssünüze götürerek incelemeye alabilirsiniz. Ajanlarınızı tek tek yönetebilir veya topluca hareket ettirebilirsiniz. Ayrıca bir takımı diğer bir takımla birleştirebilirsiniz (**assign squad**). Bu işlemi topluca akın yapacağınız zaman kullanın. Mahlukatlar ise çok iğrenç kesinlikle ölmeyi hakediyorlar. Öldürdüğünüz tüm mahlukatları yanınıza alın. Bunu yapmak için ölü mahlukat'ın üzerine gidin ve silah bölümündeki el ikonuna basın. Ajanın silahlarını gösteren ekranın altında mahlukat'ın resmini göreceksiniz. Evet artık o sizin. Mahlukatlar aniden karşınıza çıkabiliyorlar dikkatli olun. Ajanlarınızdan birisine mutlaka bir **motion scanner** verin. Böylece yaratıkların yerini tespit edip ona göre davranabilirsiniz. Sol alt köşedeki ikonlardan **auto shot** açık olsun. Bütün yaratıkları öldürdüğünüzde (ki hepsi ölmeli veya canlı üsse getirilmeli) kazandınız mesajı çıkıyor ve üssünüze geri dönüyorsunuz. Bu arada görevle ilgili istatistikler de ekranda beliriyor. Üs'te aldığınız yaratığın araç ve gereçleri otomatik olarak inceleniyor veya proje haline geliyor. Projeleri yapmayı ihmal etmeyin. Böylece değişik araç ve gereçleriniz olur. Bazılarına şirketler çok iyi para ödüyorlar. Bu arada **Cult Of Sirius** sizi devamlı tehdit ediyor ve para istiyor. Bunu da göz önünde bulundurun. Evet, aslında oyun için açıklanacak daha şeyler var ama bundan sonrası anlattıklarıma paralel ilerlediği için işi size bırakıyorum. Evet geldik son satırlara, şimdi iyi okuyun:

⇨**X-Com Apocalypse** pek kolay bir oyun değil, multitask olmanız gerekiyor,
⇨Grafikleri, sesleri ve atmosferi çok güzel,
⇨İkonlar her ne kadar çok olsa da,
⇨Mahlukat öldürmek çok zevkli,
⇨Holy editör öldürmek de,
⇨Oyun sigara, kola gibi gayet yararlı şeylerle çok daha zevkli oluyor,
⇨Özellikle mahlukat çıktığında değişen sesler ve müzikler çok etkileyici,
⇨Şehrin dizaynını yapan adamı bulursam yalayacağımı söylemiş miydim,
⇨Oyunda sık sık save yapın diycem utanıyorum,
⇨Varsa yanınızda küçük bir kardeş olsun. Mahlukatları öldüremesseniz bir tokat çakmak için,
⇨Oyunu oynarken Puaça yemeyin. Mahlukatları görüp klavyenizin renkten renge girmesini istemezsiniz herhalde,
⇨Holy editör hıyarının da bir mahlukat olduğunu söylememe gerek var mı,
⇨Umberto Eco oyunu oynayamamış,
⇨Kendinizi fazla kaptırmayın,
⇨İyi oyun walla, kaptırın bence,
⇨Oyunu oynadıktan sonra etrafınızdakilere mahlukat muamelesi yapın,
⇨Quantum fiziği gibi şeylerle uğraşmayın çünkü para kazanamazsınız,
⇨Diğer Ufo'lar bunun yanında plastik ördek gibi kalıyor (saçma benzetme),
⇨İkon mikon demeyin,
⇨Saat şu anda 7.30 yediğim puaçaları hazmetmekle meşgulum,
⇨Holy hıyarı karşımda sırıtıyor,
⇨**X-COM APOCALPYSE** bu ayın oyunu diyorum,
⇨ve üff artık gidiyorum...
⇨Stop...

☒Polat "Zebani" Yarışçı



Parlak zırhları içinde kahramanlar, güzel kumaşlardan yapılmış giysileri içinde büyücüler heyecanla tartışıp yaşadıkları güzel şehri korumaya karar vermişlerdi. Yapmaya karar verdikleri şey onları ne zamandır rahat bırakmayan ve veba salgını gibi büyüyen, şehri en can alıcı yerinden saran kötülüğün kaynağını yok etmekti. Bunun için şehrin altına girecekler ve sonuna kadar savaşıp kanser gibi büyüyen zindanı temizleyeceklerdi. Hazırlıklar biter bitmez herkes en güvendiği silahını eline aldı, büyücüler en kuvvetli büyülerini ezberlediler ve macera başladı... Desem olmaz şimdi!!! Nasıl anlatsam; bu gelenler var ya siz değilsiniz. Bu adamlar sizi öldürmeye geliyor!!!... Siz ne misiniz? **DUNGEON KEEPER** tabii ki. Aşağıdaki dünyanın lordu. Kötülüğün kaynağı, iyiliğin ve güzelliğin baş düşmanı.. ehehe. Merak ettiyseniz devam edelim ama içinde yıllık duyguları çok fazla olanlara baştan söyleyeyim bu oyun gerçekten size gore değil. Amacınız çoğu zaman öldürmek, yok etmek, yayılmak ve ele geçirmek dersem sebebini de anlatmış olurum sanırım. Zeki, eli çabuk, dikkatli olan bir "keeper" olursanız bu koskoca topraklar yakında önünüzde diz çökecektir emin olun.



Hiç Red Alert oynadınız mı bilmiyorum. Red Alert`in bazı bölümlerinde bir gemi adaya çıkartma yapar, sonra gemiden küçük "construction yard"`ınız yani fabrikanız çıkar ve onunla yaptığınız üretim sayesinde o bölgeye yayılıp gücünüzü arttırdıktan sonra karşı saldırıya geçersiniz. DK`in mantığı da hemen hemen aynı diyebilirim, başlangıçta elinizde olan yanlızca **Dungeon Heart** adı verilen ve sizin ölene kadar savunmanız gereken yer ki yok olduğunda ölmüş sayılıyorsunuz, bir de belli miktarda para. Her ikisi de gercekten hayati önem taşıyan bu iki şeyin dışında bunlarla yapabilecekleriniz de var tabii ki. Paranız sizin en önemli aracınız ve bununla pek çok şey yapabiliyorsunuz. İlk olarak nereden elde edilebileceği hakkında bilgi vereyim. Karanlık yer altında para yok tabii ki, onun yerine altın kaynakları var (gold seams) ve sizin Imp. denen minik yaratıklarınıza bunları kazdırarak taşıtmanız gerekli ki kullanabilesiniz. Şimdi Imp yapmak için gereken şey soldaki kitap ikonunu, ki bu büyüleriniz anlamına geliyor, klikleyip soldan ikinci ikonu klikledikten sonra sağda ki ana ekran da yere kliklemek. Bu mantığı anlattım çünkü büyülerinizi de ilerde kullandıkça aynı şekilde bu menüden seçip kullanacaksınız. Imp.`ler ortaya çıkınca sizin kazmak için işaretlediginiz yerleri kazacak ve sonra oraya taş döşeyerek kullanılır hale getirecektir. Imp.`leriniz hayatı önem taşıyan araçlarınız yanı. Yer altında kazmak ve ilerlemek için sol mouse button`u ile kliklemeniz yeterli istediğiniz yerleri. Tekrar aynı yerleri klikleyerek bu isteğinizden vaz da geçebilirsiniz. Imp.`lerinizin kazamayacağı yerler yanlızca çok sert kayalar (**Impenetrable rocks**) ve yer altında belki o an için kapıştığınız düşmanınızın yaptığı sert duvarlardır ki sizin duvarlarınızı da aynı hale impleriniz getirebiliyorlar.

Her yeni bölümde benim yaptığım şeyi size anlatayım. Sizinde buna benzer bir taktiğiniz olursa, yani kendinize böyle bir taktik yaratırsanız daha kolaylıkla oynayabileceğinizi umuyorum. Bu oyunda en önemli şey hız, hızlı para toplayan, hızlı savaşan kazanıyor. Hemen "?" işaretinin yanındaki menüden ki bu sizin üretebildiğiniz odalar menü`sü en solda ki çuvala benzeyen ikonu seçin (oyunun bir güzelliği de merak ettiğiniz bir şey olursa gidip ustunde biraz beklerseniz size ne olduğunu yazılarla anlatması), bu ikon hazine odası. **Dungeon Heart**`ınızın kenarlarına bunlardan koyun. Hazine odaları implerinizin topladıkları altınları getirip koydukları yer. Yani sizin için çok önemli. Eğer az olurlarsa altınlarınız boşa gidebilir. Üstelik büyük hazine odaları bazı canavarlarınıza cazip gelecektir. Hemen yakınlarda ki portal`a bir tünel kazın. Bu işlemi yaptıktan sonra hazine ikonunun yanındaki ikonu klikleyin. Bu ikon da Lair ikonu. Yani canavarlarınız geldiklerinde yaşayacakları alan demek. Hazine odaları istenen her şekilde veya her büyüklükte olabilir. Ama hazine odaları dışında yaptığınız odaların en az 3x3 kare olmasına dikkat edin. Ne kadar büyük ve ne kadar mantıklı yapılmış bir dungeon`a sahipseniz o kadar başarılı olursunuz. Dungeon yapmanın mantığına gelince; bunu ilerki bölümlerde çıkan diğer odalar da dahil olmak üzere şöyle açıklayabiliriz: Lair`ler

yani yaratıklarınızın yaşayacağı yerler ile onları beslemekle görevli Hatchery`ler (yumurta şeklindeki ikon) mutlak yakın olmalı. Training odası ise yaratıklarınızın çalışıp level atladıkları (yaratıklarınızın level`ları elinizi onların üstüne götürdüğünüzde çıkan rakamlarla belli olur), yani daha iyi birer savaşçı oldukları bir oda ve gerçekten önemli bir yer. Training odasını da en azından bir yolla lair`lere bağlarsanız yaratıklarınız buraya kolayca gidip gelebilecektir. Ortaya yapılan bir lair`in bir ucunda Hatchery, diğer ucunda Training Room gerçekten işe yarıyor. Bir de library odası var.

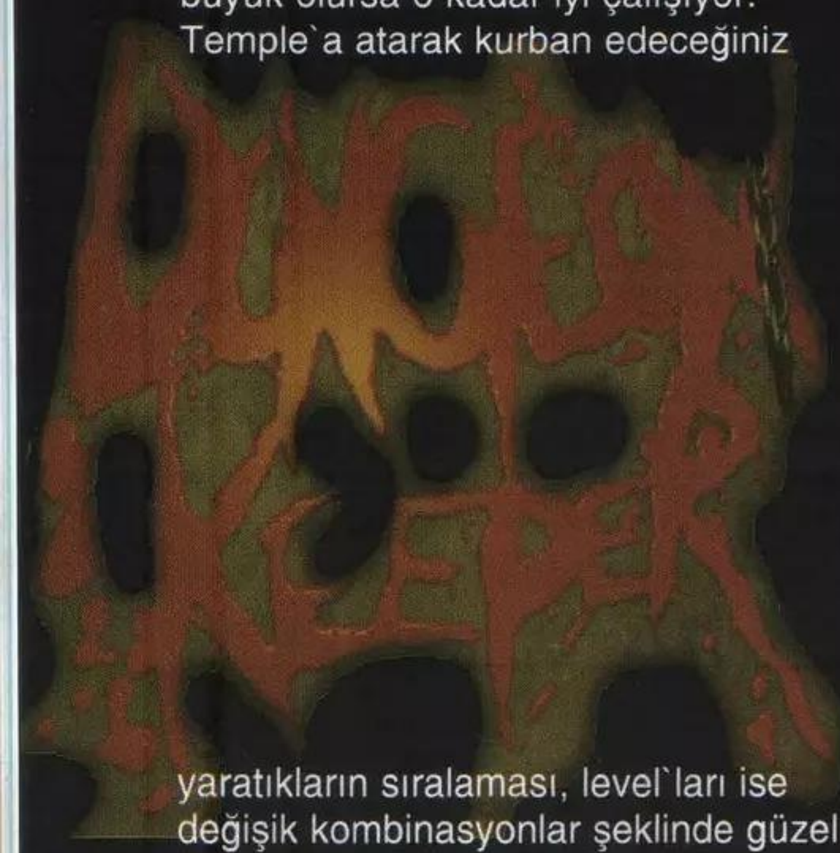
onların tüm kontrolü sizde oluyor. İstediğiniz gibi onları savaştırabiliyorsunuz. Posses işleminin beni en etkileyen ve şaşırtan tarafı ise her yaratığa ama her yaratığa ayrı bir ismin oyun tarafından veriliyor olması. Bu ekranda solda yaratığın resmi, ismi, altında enerjisi, yapabildiği şeyler yer alıyor. Bu taktikle neler yapabildiğinize tekrar değiniriz.

En solda ki ana menülerden büyü`nün yanında bir çekiç resmi olan var. Bu menü sizin Workshop menü`nüz. Burası ilk bölümlerde kapalı kalacak. Ama yapabildiğiniz odaların içine workshop girince orada üretilen tuzaklar, kapılar bu menü de yer alacak. Siz de buradan alıp onları istediğiniz yerlere yerleştirebileceksiniz. Tuzaklar dedim. Genel olarak poison ve lightning denen iki tür tuzak makinesi yapabiliyorsunuz. Mesela tutmak istediğiniz bir geçit veya kapı mı var? Ya da düşmanın imp`leri sizi odalarınızı mı ele geçiriyor? Hemen bir lightning trap koyuyorsunuz ve otomatik olarak herşeye saldıran tuzaklarınız harekete geçiyor. Kapıları da anlatmalıyım. Kapılar birden fazla çeşit olabiliyor. Tahta, demir, büyülü kapı gibi. Diyelim ki ilerki bölümlerde imp`leriniz sağda solda gezinip yaratıklara yem olmaya başladılar. Imp`ler bayağı pahalı şeyler ve her yeni imp bir öncekinden pahalıya mal olmakta. Buna engel olmak için imp`lerinizi toplayın . Bunu en hızlı ve iyi şekilde yapmak için workshop ikonunun sağında ki yaratık ikonuna basın ve çıkan listede en üstteki imp satırında bulunan rakamları klikleyin. Implerinizi ve diğer tüm yaratıklarınızın ne yaptıklarını burdan görebilir ve istediğinizde onları burdan elinize alıp istediğiniz yere koyabilirsiniz. "?" işareti birşey yapmayan yaratıklarınızı gösteriyor, onun yanındaki o sırada çalışan yaratıklarınızı ve en sağdaki de o sırada bir yerlerde savaşan yaratıklarınızı. Çoğu zaman nerede savaşabildiğini bulmakta güçlük çekebilirsiniz. O yüzden hemen bu menü`ye klikleyin ve savaşan yaratıklarınızın sayısına sağ button ile klikleyin, oyun otomatik olarak sizi oraya götürecektir. Bu menü çok işinize yarayacak iyi kullanmaya bakın. Neyse başa dönersek biraz kapıların nasıl kullanıldığını anlatıyordum. Imp`lerinizi topladıktan sonra onları bir odaya koyun. Kapıyı odanın tek kareden oluşacak girişine koyun ve üstüne sol mouse ile klikleyerek kapıyı kilitleyin. Böylece siz istediğiniz de tekrar aynı şekilde kilidi açarsanız ortalıkta gezebilirler ve tehlikeden uzak olurlar. Bir ara bulundukları yere hatchery`den tavuk da atarsanız sevinirler. Iron door gibi, magical door gibi çok sağlam kapılar ise düşmanlarınızı bile uzun süre sizden uzak tutmaya

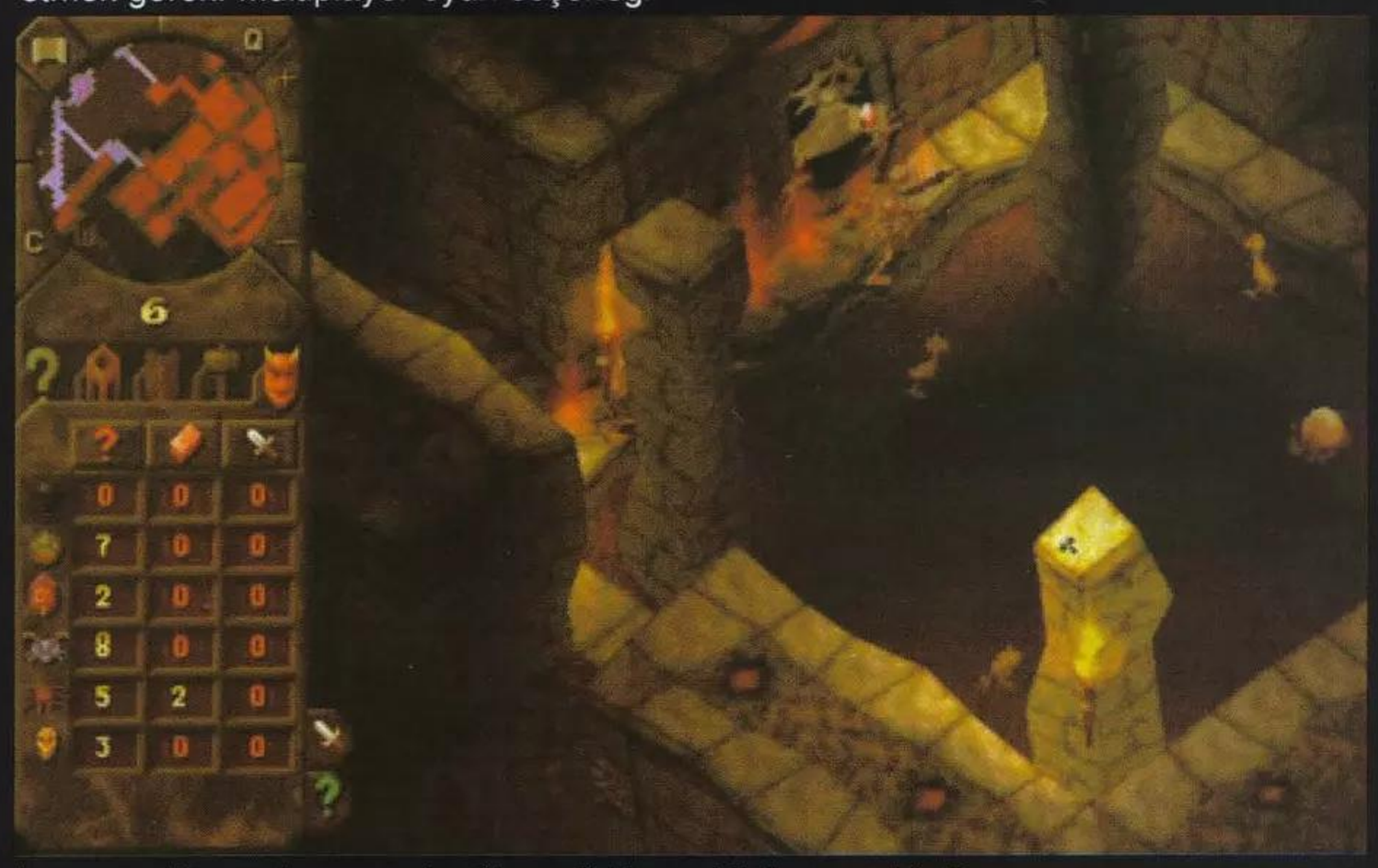
Library`niz sizin büyü araştırma odanız. Ne kadar büyük olursa o kadar hızlı çalışıyor. Warlock denen yaratıklarınızı, dragon`ları ve ilerki bölümlerde Dark Mistress`leri kendine çekmek gibi önemli bir görevi de var. Library`nin full olarak çalışabilmesi için Hatchery`den uzak, sessizce bir yerde olması, kısaca ayak altında olmaması lazım. Buna dikkat etmeniz yeterli.

Imp`leri nasıl yarattığınızı hatırladınız mı? Imp yaratma ikonunun yanında bir büyü ikonu daha olduğunu göreceksiniz. Bu ikon bazen gerçekten işe yarayan possesion ikonu. Bu ikonu klikleyip sonra da Dungeon`ınızdaki herhangi bir yaratığa kliklerseniz artık onun içine gireceksiniz. Vücudu sizin olacak. Coderler gerçekten bu bölümün coding`ini çok iyi başarmışlar. Hele posses ettiğiniz yaratıkların gözlerinden Dungeon`in sürekli farklı görünmesi

yetecek kadar sağlamlar.
İleriki bölümlerde yeni odaların arasına katılan temple`ı anlatmak istiyorum. Temple hem yaratıklarınızı mutlu kılıyor hem de temple`ın içine attığınız ve böylece sacrifice ettiğiniz yaratıklar sayesinde yeni bazı yaratıklara sahip olabiliyorsunuz. Temple`ınız ne kadar büyük olursa o kadar iyi çalışıyor. Temple`a atarak kurban edeceğiniz



yaratıkların sıralaması, level`ları ise değişik kombinasyonlar şeklinde güzel sonuçlar doğurabiliyor. Sakin temple`a tavuk atmayın ama... İleriki bölümlerde Horned Reaper`lar gelmeye başladığında onları mutlu tutabilmek ancak büyük temple`larla mümkün unutmayın.
Odaların her biri ve Dungeon`ınınızın özellikleri pek çok değişik yaratığı size çekecektir. Barracks-Orclar'ı, Warlock-Library, Dragon-Large gold room/Library, Bile Demon- kocaman Hatchery, Dark Mistress-Torture Chamber/ve pek çok altın, Skeleton and Ghost- Prison, Vampire- Graveyard`a gelecektir. Diğer pek çok yaratık ise nereye isterlerse oraya geliyorlar. Ama bu liste hangi yaratığın nereye daha çok ilgi gösterdiğini genel olarak anlatıyor.
Bazen sizin ele geçirme tekniğiniz olan Imp`leri düşmanınızda size yollayabilir. Bu durumda Hell Hound`larınıza Speed Monster büyüsü yapıp onları hızlandırarak Imp`leri teker teker avlamalarını sağlayabilirsiniz.
Rakibinizin sizi çok zorlayan lightning`li traplerinden kurtulmak için de size bir taktik vereyim. Kendini heal (iyileştirme büyüsü, kalp şeklinde) edebilen bir yaratığı posses edin ve trap`in charge`ları bitene kadar üstüne gidip sürekli kendinizi heal edin.
Ele geçirip prison`a attığınız düşmanlarınıza torture chamber`da işkence ederken **shift-H** ile 8 tane tavuk alın ve yedirin. Kısa zamanda sizin tarafınıza geçecektir. Bu sayede ne samurai`ler, ne hero`lar elde edebilirsiniz bir düşünün...
20. bölümde ise avatar ile kapışacaksınız ki burada gerçekten iyi taktik yapmalısınız. Cave-in, lightning, word of power gibi güçlü saldırı büyülerinizi üstünde kullanarak dragon`larınızla ani bir saldırı yapın. Avatar yaratıklarınızı dondurabildiğinden posses ederek onun bu taktiklerinden kurtulmaya çalışmak bence iyi bir taktik olur.
Oyun`un içinden sürekli farklı şeylerle karşılaşıp değişik yaratıklara sahip olacaksınız. Bu biraz olsun oyunu oynanabilir kılmakta ama 12. leveldan sonra biraz sıkıcı hale geldiğini kabul etmek gerek. Multiplayer oyun seçeneği



ise gerçekten çok ama çok eğlenceli bir oyun sunuyor. Şu sıralar internet`de Diablo ve XvT`dan sonra neredeyse en çok site`a sahip oyunlardan biri olma yolunda hızla ilerliyor DK.
Hi-res modunda gerçekten güzel grafiklere sahip olduğunu belirtmeliyim. Üstelik iyi bir grafik kartına sahip P100 de hiç sorunsuz oynanabilmekte. Oyunu yapanlar hi-res modunu nedense optionlarına koymamışlar. Bu moda R tuşu ile geçmeniz gerekiyor.
Optionlardan bakış açınızı, grafik detayını, duvarların yüksekliğini, ses düzeyini ayarlamanız mümkün.
DK`ın en ilginç özelliklerinden biri de computer assistant denen bir sisteme sahip olması. Eğer bu option`ı çalıştırırsanız, bilgisayar sizin için herşeyi ama herşeyi yapabilir. Kendi içinde option`ları olan bu özellik sayesinde agresif bir oyuna göre bile

bilgisayara bir Dungeon hazırlatabiliyorsunuz. Ne kadar eğlenceli olduğu tartışılabilicek olan bu özellik bir süre çalıştırıp sonra kapadığınızda size neler yapmanız konusunda iyi bir yön gösterici olarak yardımcı olabilir.
Dungeon Keeper oyuncuyu her zaman durduğu yerden alıp çok farklı bir pozisyona koyan, gerçekten oynanması gereken ve farklı şeyler sunan bir oyun. En azından bu bile oynanması için yeterli. Bence kesinlikle oynamaya değer ve ayrıntıları ile insanı eğlendirmeyi başarıyor. Garibime giden tarafları da yok değil tabi. Mesela oyunda sizinle sürekli konuşan ve neyin yolunda olup olmadığını söyleyen bir ses var. O kadar otoriter ki bir süre sonra kendinizi o ses`e itaat ediyor gibi hissederseniz şaşırmayın.

☒Şahin Derya

FİRMA: BULLFROG
TÜR: STRATEJİ
SİSTEM: PENTIUM 60, 16 MB RAM, 1 CD 25 MB HARDISK
GENEL: %93

RAKS NEW MEDIA

Dil eğitim CD ROM'larında öyle çok seçenek var ki !

Her yaşta, her seviyede, isteğiniz her dili kolayca öğrenebilirsiniz

merhaba dünya

Let's Start-Haydi Başlayalım • **Basic 1**-Temel Eğitim Düzey • **Basic 2**-Temel Eğitim Düzeyi • **Basic 3**-Temel Eğitim Düzeyi • **Intermediate 1**-Orta Eğitim Düzeyi • **Intermediate 2**-Orta Eğitim Düzeyi • **Intermediate 3**-Orta Eğitim Düzeyi • **Advanced 1**-İleri Eğitim Düzeyi • **Advanced 2**-İleri Eğitim Düzeyi • **Advanced 3**-İleri Eğitim Düzeyi • **Advanced 4**-İleri Eğitim Düzeyi • **Executive**-Üst Eğitim Düzeyi • **Asterix ve Oğlu ile İngilizce** Öğrenin 1 • **Asterix ve Oğlu ile İngilizce** Öğrenin 2 • **Asterix ve Gizli Silah ile İngilizce** Öğrenin 2 • **Asterix ve Gizli Silah ile İngilizce** Öğrenin 1 • **Asterix ve Oğlu ile İspanyolca** Öğrenin 1 • **Asterix ve Oğlu ile İspanyolca** Öğrenin 2 • **Asterix ve Oğlu ile Fransızca** Öğrenin 1 • **Asterix ve Oğlu ile Fransızca** Öğrenin 2 • **Oyunlarla Fransızca** Öğreniyorum • **Oyunlarla İspanyolca** Öğreniyorum • **Oyunlarla Almanca** Öğreniyorum • **Oyunlarla İtalyanca** Öğreniyorum • **Oyunlarla Rusça** Öğreniyorum • **Oyunlarla Hollanda** Dili Öğreniyorum • **Oyunlarla Portekizce** Öğreniyorum • **Oyunlarla İsveç** Dili Öğreniyorum • **Oyunlarla Norveç** Dili Öğreniyorum • **Oyunlarla Danimarka** Dili Öğreniyorum • **Oyunlarla Yunanca** Öğreniyorum • **Oyunlarla Fince** Öğreniyorum • **Oyunlarla Macarca** Öğreniyorum • **Oyunlarla Amerikan İngilizcesi** Öğreniyorum • **Oyunlarla İngiliz İngilizcesi** Öğreniyorum • **Oyunlarla İrlanda** Dili Öğreniyorum • **Oyunlarla Türkçe** Öğreniyorum • **Oyunlarla Gal** Dili Öğreniyorum • **Oyunlarla Polonya** Dili Öğreniyorum • **Oyunlarla İbranice** Öğreniyorum • **Oyunlarla Arapça** Öğreniyorum • **Oyunlarla Çince** Öğreniyorum • **Oyunlarla Japonca** Öğreniyorum • **Story World 1**-Masal Dünyası • **Story World 2**-Masal Dünyası • **Talk Now!**-Fransızca Öğreniyorum • **Talk Now!**-İspanyolca Öğreniyorum • **Talk Now!**-Almanca Öğreniyorum • **Talk Now!**-İtalyanca Öğreniyorum • **Talk Now!**-Rusça Öğreniyorum • **Talk Now!**-Flemenkçe Öğreniyorum • **Talk Now!**-Portekizce Öğreniyorum • **Talk Now!**-İsveç Dili Öğreniyorum • **Talk Now!**-Norveç Dili Öğreniyorum • **Talk Now!**-Danimarka Dili Öğreniyorum • **Talk Now!**-Yunanca Öğreniyorum • **Talk Now!**-Fince Öğreniyorum • **Talk Now!**-Macarca Öğreniyorum • **Talk Now!**-Amerikan İngilizcesi Öğreniyorum • **Talk Now!**-İngiliz İngilizcesi Öğreniyorum • **Talk Now!**-İrlanda Dili Öğreniyorum • **Talk Now!**-Türkçe Öğreniyorum • **Talk Now!**-İbranice Öğreniyorum • **Talk Now!**-Arapça Öğreniyorum • **Talk Now!**-Çince Öğreniyorum • **Talk Now!**-Japonca Öğreniyorum • **Talk Now!**-Gal Dili Öğreniyorum • **Talk Now!**-Afrika Dilleri Öğreniyorum • **Talk Now!**-Xhosa Dili Öğreniyorum • **Talk Now!**-Zulu Dili Öğreniyorum • **Talk Now!**-Malta Dili Öğreniyorum • **Talk Now!**-Çekçe Öğreniyorum • **Talk Now!**-Slovakça Öğreniyorum • **Talk Now!**-Sırpça Öğreniyorum • **Talk Now!**-Hırvatça Öğreniyorum • **Talk Now!**-Bulgarca Öğreniyorum • **Talk Now!**-Polonya Dili Öğreniyorum • **Talk Now!**-Romence Öğreniyorum • **Talk Now!**-Hintçe Öğreniyorum • **Talk Now!**-Urdu Dili Öğreniyorum • **Talk Now!**-Setswana Dili Öğreniyorum • **Talk Now!**-Swahili Dili Öğreniyorum • **Talk Now!**-Malay Dili Öğreniyorum • **Talk Now!**-Endonezce Öğreniyorum • **Talk Now!**-Vietnam Dili Öğreniyorum • **Talk Now!**-Tayland Dili Öğreniyorum • **Talk Now!**-Kore Dili Öğreniyorum • **Talk Now!**-İzlanda Dili Öğreniyorum • **Talk Now!**-Arnavutça Öğreniyorum • **Talk Now!**-Farsça Öğreniyorum • **Talk Now!**-Makedon Dili Öğreniyorum•

Doğan&Raks, Raksotek, Escortland mağazaları ve tüm bilgisayar bayilerinde!

ENGLISH plus

TÜRKÇE DESTEKLİ

Türkiye'nin EN ÇOK SATAN İngilizce Eğitim programı

12 CD-Rom'dan oluşan English Plus serisi ile her düzeye uygun İngilizce Eğitimi

PC WINDOWS Uyumlu

TALK NOW!

TÜRKÇE DESTEKLİ

Dünyanın 46 dilini hemen konuşun!

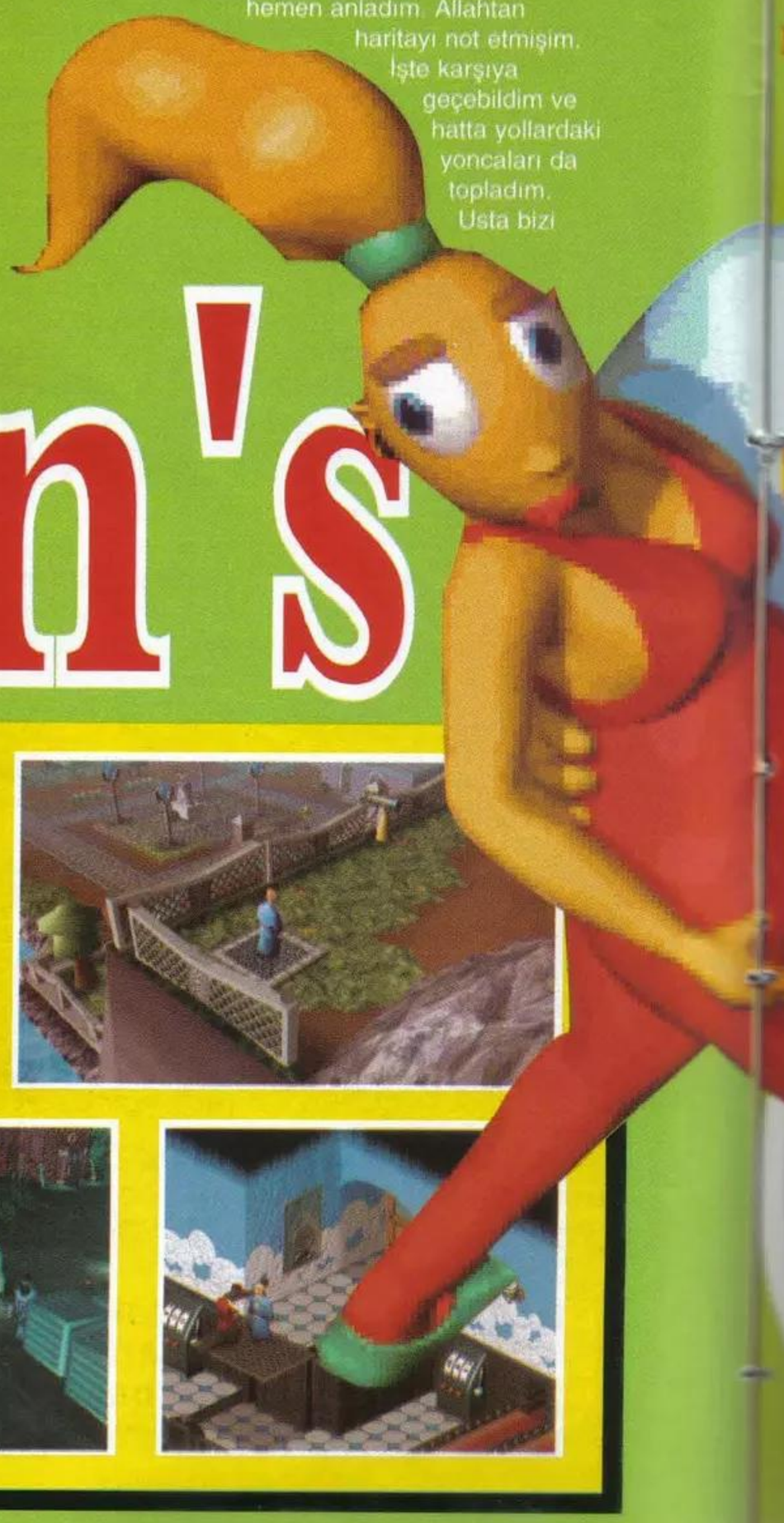
PC WINDOWS & MAC Uyumlu

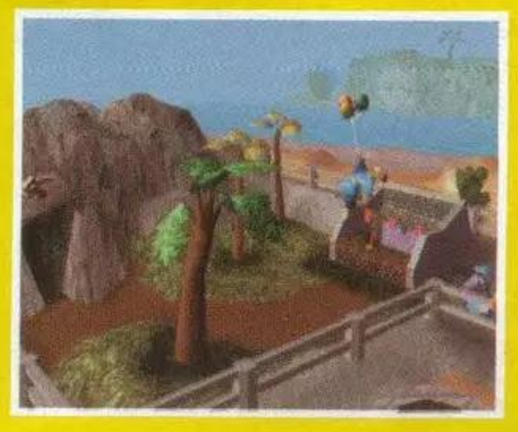
RAKS NewMedia CD-ROM EĞİTİM SERİSİ RAKS

TEL: (0 212) 288 69 68 FAKS: (0 212) 274 50 92
http://www.raksnet.com.tr/raksmusic/newmedia

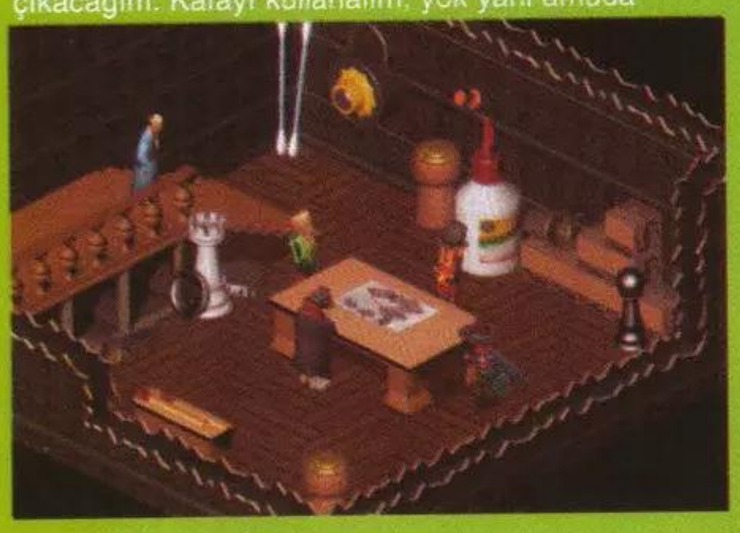
twinsen's

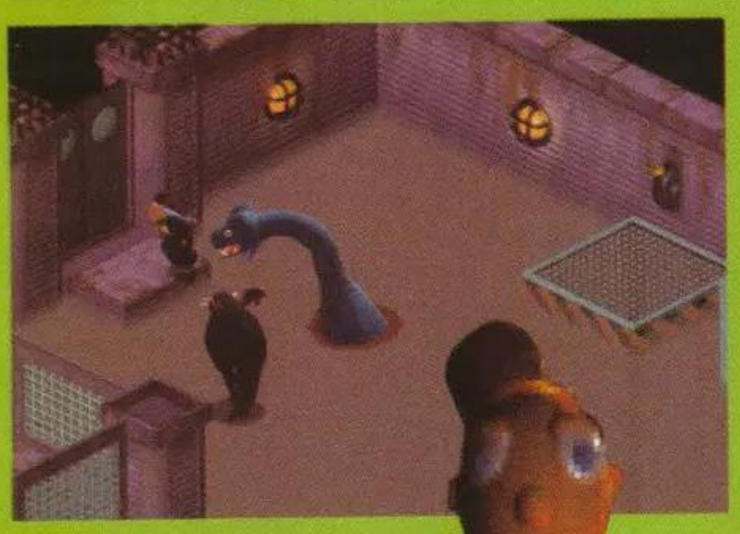
Ne güzel evde sakin sakin dolanıyorduk. Sırası mıydı uçan Dino'muzun hastalanmasının? Neyse bari, ilgilenelim hayvancağızla. Kilitli kapının yanındaki komidinden anahtarı alıp, kilere girelim ki altın topumuzu (şimdilik tek silahımız) alabilelim. Bu arada dışarı çıkmadan yatağın yanındaki dolaptaki paralarımı da alayım. Dışarıda lazım olur. Karımız, Dino'nun başında bekliyor. Komşuya da bir uğrayalım acaba bir isteği var mı? Var tabi: Gallic Acid. İlaç bulmak için eczane iyi fikir ama eczacı yardım edemeyeceğini söylüyor. Diğer müşteri bize yardım edebileceğini söylüyordu ki şemsiyesini çalıyorlar. İçimden bir ses şemsiyesini getirirsem bana bir ipucu vereceğini söylüyor. **Discreet**'çe şemsiyeyi çalan lavuğa yaklaşıp şemsiyeyi isteyince, iyi adammış hemen verdi. Al şemsiyeyi ver bakalım ilacı, bayan. Desert Island'a gitmemiz mi gerekiyor? Bu Dino da tam hastalanacak zamanı buldu: Yağmur da yağıyor zaten. Allahallah gerçekten de garip bir hava bu. Islanmışken bizim hava durumu büyücüsüne **Weather Wizard**'ı çadırında bir ziyaret edeyim bakalım. Çalışkan adam canım bu büyücü, eğer fenerin bekçisi Raph'ı bulabilirsek havayı düzeltebileceğini söylüyor. Şimdi kentteki hiç bir uyuşuk bu işle uğraşmaz iyisi mi ben Raph'a biraz bakınayım. Bir iki sordum da Raph'ı en son cliff'lere giderken görmüşler. Büyücünün çadırının oralarda bir yerlerde olmalı yani. Raph'ı ararken, yılanlarla uğraşmaktan kaybolacağız nerdeyse. Şu mağaraya da girdik, çıktık bir mağara daha. Yol devam ediyor ve içimdeki ses, tehlikeli bir iki atlayış yapacak olmama rağmen yolu takip et diyor. Sonunda Raph'ı demir parmaklıkların arkasında buldum. Raph'ı kurtarsak hiç fena olmayacak. Bunu için ünlü kaftanımızı giysek diyorum artık. Kaftan ünlü dedik ya, müzeden kaftanı alabilemek için müzenin üst katındaki açık pencereden içeri girip kaftanı koruyan camları kaldırmak için düğmeye basalım ve diğer düğme ile önceden açtığımız kapıdan hızla (Sporty) kaftanımıza ulaşalım. Kaftanı giyince kendime güvenim geldi valla. Şimdi Raph'ı kurtarabilirim işte. Hücreye gelmeden sağda bir yer var. Variller izin verse şu kol muhakkak buralarda bir kapıyı açıyordur. Variller izin vermiyosa ben de altın topumu atarak kolu iterim. Evet, işte arkadaki kapı açıldı. Burda devam edersek Raph'a ulaşabilirim herhalde. Ama yolda da beni uğraştıracak bir sürü canlı var. Şu koca yaratık Tralu'yu da halledince Raph'a ulaştık. Burda durmanın bir alemi yok, dışarı çıkalım. Merak ettim acaba **Weather Wizard** ne yapacak kulede. Karımızla birlikte bir bakalım kuleye en iyisi. Oh be! Hava düzeldi sonunda, ama o da ne? Bunu hiç beklemiyordum doğrusu. Uzaylılar! Dost olduklarını söylediklerine göre, ben orda kıvranan Dino'ma ilaç bulmak için Desert Island'ın yolunu tutayım. Hava düzeldiğine göre deniz otobüsüne bir bilet aldım mı ver elini Desert Island. Sahilin yanındaki healer'dan Dino'm için ilaç alacaktım ama yerinde yok adam. Şu şişedeki Gallic Acid değil mi? İyi ya, komşuya götürürüm, alayım buraya kadar gelmişken. Hemen arka binada da dostumuz mucit Baldino var. Arabamızın onarılacak parçasını da alarak ne kadar iyi bir koca olduğumu düşünüyorum. Deniz otobüsü ile eve dönüp onarılan parçayı karıma vereyim bari, eve gelmişken komşuya da acid'ini veriyorum. Komşu bize piramit şeklinde bir anahtar veriyor. Bu adam kanalizasyon haritası ile falan uğraştığına göre oralarla ilgili bir anahtar herhalde bu da ben artık gidip dinleneyim biraz. Karımın dediğine göre Baldino bana telsizi vermeyi unutmuşmuş. Demin Desert'ten geldim, biraz dinleneyim sonra giderim diyecek oluyorum ki kadınların ne kadar kaprisli olduklarını hatırlayıp susuyorum ve tekrar Baldino'ya gidip radyoyu alıyorum. Hemen de arar, anlayamıyorum bu kadınları ben canım. Ne diyomuş bakalım bu sefer: Aaa, canım karım, günahını aldım, arabamı buraya Desert'e getirmiş. Sahile bırakmasaydın polis çeker diyecektim ki kapattı. Neyse araba ile dolaşmak çok daha eğlenceli ve hızlı. Dino için ilaç almayı düşündüğümüz dükkandaki kadın Büyü Okulu'ndan (School of Magic) bahsetmişti. İlgimi çekti, biraz araba ile dolaşayım hem hava almış olurum hem de şu okulu sorup soruştururum. Konuştuğum insanlar adanın bir ucundaki otelden bahsediyorlar. Alla alla, bir bakalım neler oluyor orda. Tam Türk işi bir otel burası. Paravanın arkasındaki görevli ile konuştum. Hamamdan falan bahsediyor. İçeri bir göz atayım. Soldaki kapı erkekler hamamı, sağdaki de kadınlar hamamıymış. Yahu çıkıyoruz işte be kadın, ne bağırıyorsun. Otel menajeri de hemen kapıya gelmiş. Dur ben sana bir oyun oynayayım o zaman. Madem yerinden kalktın geldin, kapıya kadar ben de arkadaki merdivenden çatıya çıkarım. Bir teleskop ve yılan dansı. Önce teleskoba bir göz atayım. Bir mağara, pek bir şey ifade etmedi şimdi. Hintli yılan ustası ile konuşmak da nasip oldu ya bu çatıda gözüm arkada gitmem artık. Demek, Büyü Okulu mezarlığın ordaymış. Hemen mezarlığa süreyim benim dört tekeri. Ama mezarlığın kapısı kapalı. Sanki herşey beni uğraştırmak için ters gidiyormuş gibi bugün. Neyse dört tekerimi park edip, yürüyerek bir giriş bulabilirim herhalde. İşte kapının solundan yürüyünce bir geçit buldum bile. Mezarlıkta da garip bir bina var. Merak işte, hemen içeri daldım. Konuşmasından filin ne kadar üzgün olduğu hemen belli oluyor. İçerilere doğru devam ediyorum ve aralarında mavi hayaletlerin dolaştığı bir oda burası. Aralarından şöyle bir sıyrılıp ilerleyince önüme bir sandık çıktı. Tam hamle yapıp sandığa doğru yürüyecektim ki Indiana Jones filmi geldi aklıma ve ben de discreet discreet yürüdüm sandığın başına. Bir anahtar çıktı içinde güzel. Tıpkı bilgisayar oyunlarındaki gibi, bir bilmece diğerini takip ediyor. Hoşuma gitmeye başladı bu iş. Buraya gelirken kapalı bir kapı dikkatimi çekmişti zaten. Bu anahtarla oraya girdim mi... Büyü Okulu'nu buldum galiba. Ama büyücü olabilmek o kadar kolay değil tabi. Önce biraz nakit para lazım. Sonra da bir iki sınavdan geçirilecekmişim. Olsun, elimden geleni yaparım, olmazsa da olmaz, paşa paşa evime gider yatarım (eğer yanınızda yeterince para yoksa, Bu Tapınağına (Temple Of Bu) gidin, ördekleri vurup balon kazanın ve balonların sizi düşürdüğü pasajın alt katlarındaki yoncalarda nakit paralar saklı, paralanıp buraya geri gelin). Para işini hallettikten büyücü usta 3 testten bahsediyor. Bu testleri başarabilirsem Dino için de bir ilaç verecekmiş bana. İlk önce hemen arkadaki kapıdan geçip atış yeteneğimi ispat edeceğim onlara. İyi ki evde dart'larla çalışma yapmışım. Çevremde dönen bu plakaları ben teker teker indiririm ama zaman çok kısıtlı be usta. Neyse beni duyduğu yok, nasılsa iyisi mi bir düzenle vurayım hepsini: Tekini vurunca biraz sola doğru biraz dönüp tekrar ateş ediyorum ve hepsini vurabiliyorum böylece... Birinci testi hallettik. İkincisi mezarlığın biraz kuzeyinde ulaşılmaz bir yerde gibi gözüken çiçeği alabilmek. Bizim dört teker işime yarayabilir. Mezarlığın çevresinde biraz turlayarak çiçeğin bulunduğu yüksekliğin karşısındaki yüksekliğe tırmanabilinecek bir yer buldum. Ve şu kırık tahtalardan da arabamı uçurup karşıya atladım mı çiçeği aldım gitti. Usta, Dino için ilaç yerine iyileştirici bir borazan verdi. Neyse buna da şükür. İşimi görür herhalde. Bizim karı, beklemekten sakılmıştır, hemen deniz otobüsü ile Dino'nun yanına gidip Horn of Healing ile Dino'yu domuz gibi yapalım. Yani lafın gelişi canım. Dino ayağa kalktı sonunda. Üçüncü testimizi de tamamlamak için Dino'ya bizi Island of Dome of the Slate'e götürmesini söyleyelim. İşin içinde büyücü olmak da varmış. Adaya iner inmez kapının solundaki harita dikkatimi çekti. Hemen not ettim bir yere. Kapıdan içeri girince karanlıktan bir adım önümü bile zor gördüğüm bir odaya girdiğimi ve testin de buradan sağ salim çıkmak olduğunu hemen anladım. Allahtan haritayı not etmişim. İşte karşıya geçebildim ve hatta yollardaki yoncaları da topladım. Usta bizi

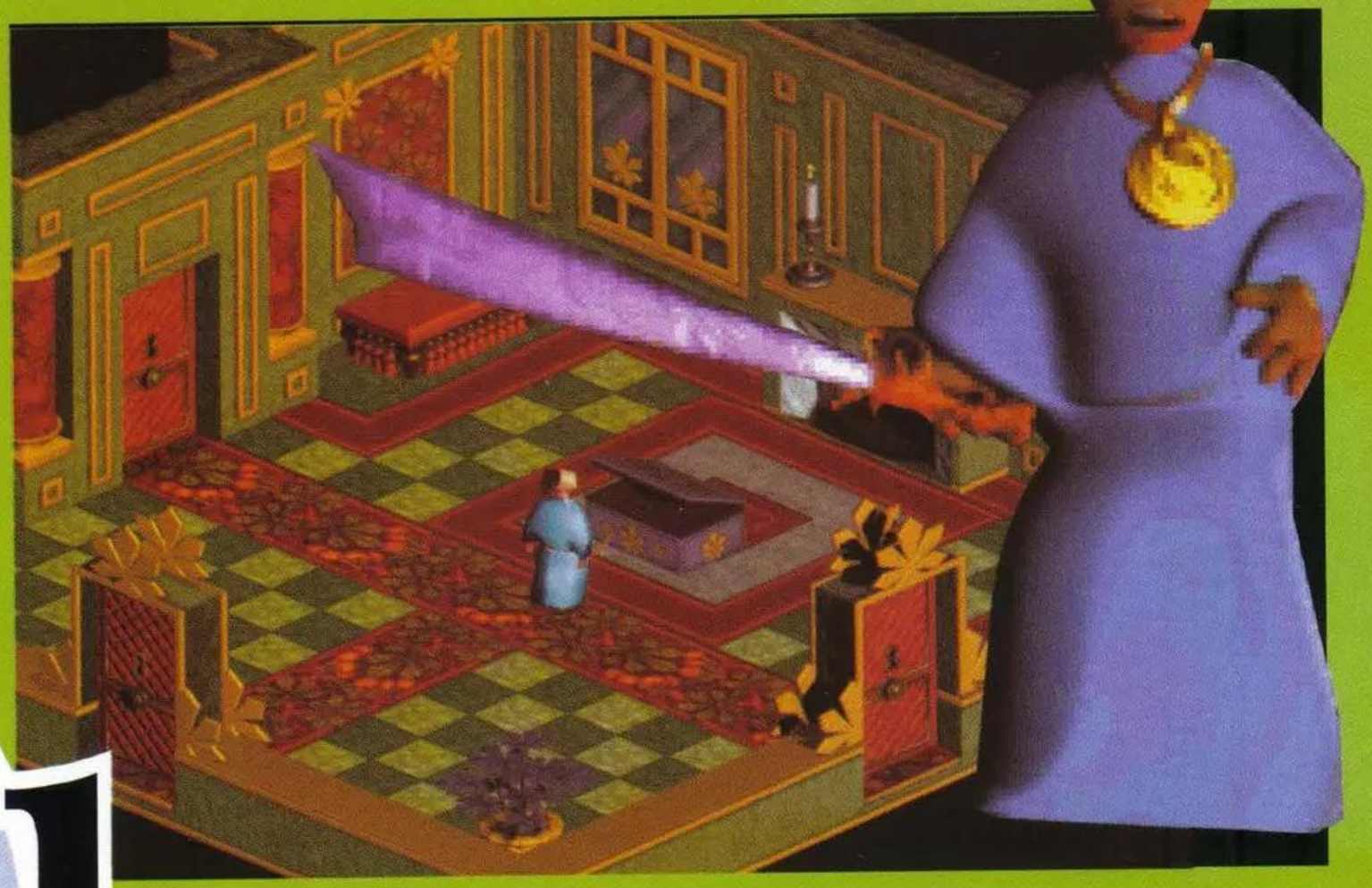




kapıda bekliyormuş. Usta bana büyülü bir tabaka (Magic Slate) verdi. Nerde işime yarayacak canım bu benim, ama neyse koyalım cebe, şimdi ayıp olmasın Usta'ya. Desert Island'da mezarlıkta Usta'yı bir ziyaret edelim. Büyü sertifakamı da verdi, evde salona asacam bunu, misafirler görsün de hava atayım biraz, ehe! Ama yolda görenlerin benim büyücü olmalarını anlamaları için gereken büyücü giysileri kalmamış elinde (o kadar çok büyücü mü yetiştiriyo canım bu, nasıl olmaz büyücü elbisesi, giriş parasına dahil değil miydi hem, elbise?). Allah'tan, otelin oralarda dolaşan uçan halıcıdan alabileceğimi söyledi. Hemen oraya gidiyorum valla. Usta, diğer büyücülerinin ortadan kaybolduklarının altını çizerek, onları bulup bulamayacağımı soruyor. Bize bugün eve gitmek nasip olmayacak galiba. Neyse, ben önce büyücü elbiselerimi alayım da... Nee, 50 para mı! Yuh be! Param bitmek üzere ve paraya he an ihtiyacım olabilir düşüncesi ile Bu Tapınağından yine paralanıyorum (şöyle 120 para yetebilir şimdilik). Kaybolan büyücüler de nesin nesi acaba? Herkes otelin oralarda bir şeyler döddüğünü söylediğine göre, ben de otele bir göz atayım en iyisi. Otele girip içeri devam edince, bu işin içinde uzaylıların olduğunu hemen! anlıyorum. Bu yeşil yaratığın daveti kabul etmeyip evime de gidebilirm ama o kadar para verdik şimdi, bir de merak etttim doğrusu ne olacak bu işin sonunda. İyisi mi devam edeyim ben. Oo, uzay aracındayım. Hareketli bir gün doğrusu. Ne konuştuklarını anlamam için yerdeki cihazı alsam yararı olur mu acaba? Olur olur. En soldaki kutu da turistlere gezegenlerini tanıtmak için yapılmış anlaşılan. Gezegene de indik, takip edelim bakalım daha neler göreceğiz. Bu arada kim olduğumuzu anladılarında tutukluyorlar beni. Durun be, ne yapıyorsunuz bile diyemeden. Demek beni arıyorlarmış. Eski maceramı duymuş olsa gerek bunlar. Joe'nun anlattıklarına göre bu uzaylılar hiç de öyle dost değiller ve Twinsun'ın çocuklarını kaçırmayı planlıyorlar. Bizi dinlemek için yaklaşmış gardiyanı topumuzla yere serdim mi burdan kaçmak için bir yol nasılsa bulurum. Gardiyanları öldürerek ana odaya geldim ve duvardaki düğmelere basarak elektrik alanını kaldırdım. Şu yandaki oda gardiyan odasına benziyor, iyisi mi ben aşağı ineyim. Dışarı çıkabildim sonunda ama bu robotla çitlerin içinde sıkışmak da hiç iç açıcı değilmiş doğrusu. Önce robotu bir halledeyim hoop işte bir çatlak açıldı. Ordan dışarı çıktım ve sağ tarafta köpeklerini yetiştirdikleri alanın çevresinden dolaşıp diğer taraftaki binaya girdim. Nefes alacak bile vaktim yok. Hızla koridorlardan devam ediyorum ve dışarı çıktığımda uzay aracının olduğu bölgeye gelebildiğimi, görüyorum. Ama iki tane halledilmesi gereken görevli var. Onları da elimiz alışmışken hallettikten sonra gemiye binip gezegenimize geri dönmeyi umuyorken gemide tık yok! Beni buraya getirirlerken sağdaki ikinci panelde dönen acaip bir çark vardı. Herhalde onu bir yerlerden bulmam lazım ki bu gemi kıçını kaldırsın. Araçtan inip hemen oradaki uzun binaya dalıyorum. Buralarda bir yerlerde olmalı Allah'ın cezası çark. Görevlileri yolumuzdan temizleyerek yukarı çıkalım bakalım ve çarkı buldum işte. Hemen uzay aracına sağ salim geri dönmeliyim. Çarkı yerine yerleştirdim mi ver elini Twinsun! Yolda evimi ve yatağımı düşünüp biraz kestiriyorum. İniş biraz problemli oldu ama neyse. Eve geri dönebildik ya... diyeceğim ama bu uzaylılar çizmeyi aşıp gezegenimizi işgal etmişler. Sinirimi iyice bozmaya başladı bunlar. Bi koşu eve atayım bari kendimi. Sonra ne yapacağımı düşünürüm. Zoe'nin anlattığına göre çocukları da götürmüşler ve Baldino, beni Emerald Moon'da bekliyormuş. Bir de paket servisine bana bir paket bırakmış. Zoe'ya niye paketi sen almadın be kadın, ne kadar acelem olabileceğini tahmin etmedin mi diye sinirleniyorum ve kapıyı çarpıp, paket servisinin yolunu tutuyorum. Yolda koşarken (koşmazsan bu uzaylılar haklayacaklar beni) nedir bu başıma gelenler diye kara kara düşünüyorum ve paket servisine sağsalim geldim bile. İçeri de girdim ama burası amma karışık yahu. Bi de paket ara işin yoksa. Şu aşağıdaki paket benim olmalı ama onu dışarı çıkartabilmek bayağı bir sorun. Ben önceden paralanmayı akıl ettiğim için şurda uyuklayan hammala bastırıyorum parayı alıyorum paketimi (kendim de uğraşsam çıkartırdım ama zaten sinirlerim iyice bozuk, hiç uğraşmayacğım). Hammal da resmen soydu beni: 102 para! Ama değdi çünkü paketten, yerden belli bir yükseklikte uçabilmem için kullanabileceğim jetpack çıktı. Allah razı olsun bu mucit Baldino'dan! Emerald Moon'a gitmenin bir yolunu bulmak lazım şimdi de. Zoe'nun dediklerini hatırlayınca tapınağın ordaki eğlence parkını uzaylıların üs olarak kullandıklarına göre oralarda bir yerlerde bir uzay gemisi bulabileceğimi düşünüyorum. Yalnız aklı başında bir adam hemen oraya gitmez. Buralarda yapılacak bir iki şey daha var çünkü: Bizim Weather Wizard, bir inciye ihtiyacı olduğundan bahsediyordu. Sanırım bu inci ile bana yararı olacak bir büyü verebilir. Bir de kentte dolaşırken duyduğum dedikodulara göre Desert Island'da bir yerlerde bir koruma büyüsü (protective spell) varmış. Bu iki büyüyü elde etmek işimi kolaylaştırırdı. Öyleyse şu inciden işe başlayalım: Desert Island'da rıhtımdaki iki silahlı uzaylının arkasındaki sandıkların ordan bir yol devam ediyor Burayı biraz araştırsam, iç güdülerim bakalım beni yanıltacak mı? Tahta bir iskelenin ucundaki zil ne işe yararki? Bunu öğrenmenin en iyi yolu çalmaktır. Hmm, bu kaplumbağa beni bir yere götürecek galiba. Gerçekten de bir mağaraya geldim ve şu salkımların üzerinden uçabilirsen -ki jetpack'im ne güne duruyor, deniz kabuğunun içindeki inciyi almam içten bile değil. Mağara diyince aklıma geldi, otelin çatısından da bir mağara görmüştüm. Bu mağaralardan bu kadar yararlı şeyler çıktığına göre onu da bir yoklamak lazım. Hemen otelin oraya gidiyorum ve jetpack'im ile teleskoptan gördüğüm mağaraya ulaşmaya çalışmak için karşı kıyıya doğru hareket ediyorum. Mağaranın girişinde az biraz soluklandıktan sonra içeri dalalım bakalım. Ayaklarımızı basacak bir kara parçasına ulaşabildim sonunda. Ne canım o uçan yarasalar, ateş topları falan. Hayır bana biri bir değse Allah muhafaza, aynen yani! Neyse sağsalim konacak bir yer bulup biraz ilerleyince bu defa da iskeletlerle başım dertte. Yolumuz açılınca üstteki aralıktan yoluma devam edeceğim ama oraya nasıl çıkacağım. Kafayı kullanalım, yok yani amuda



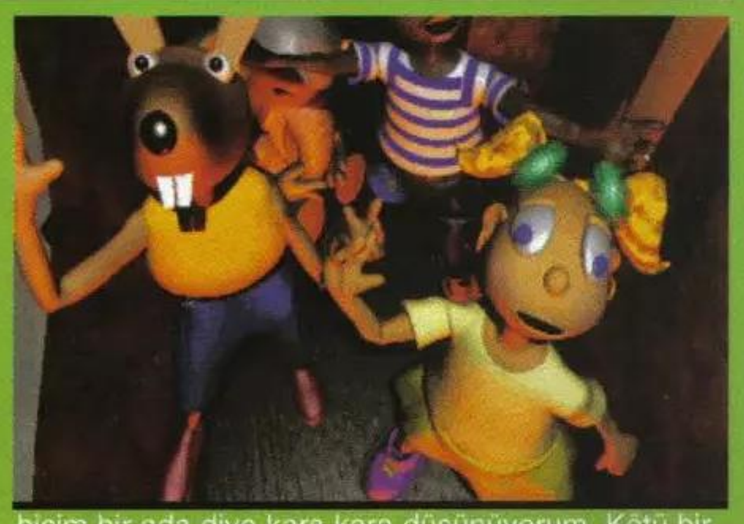




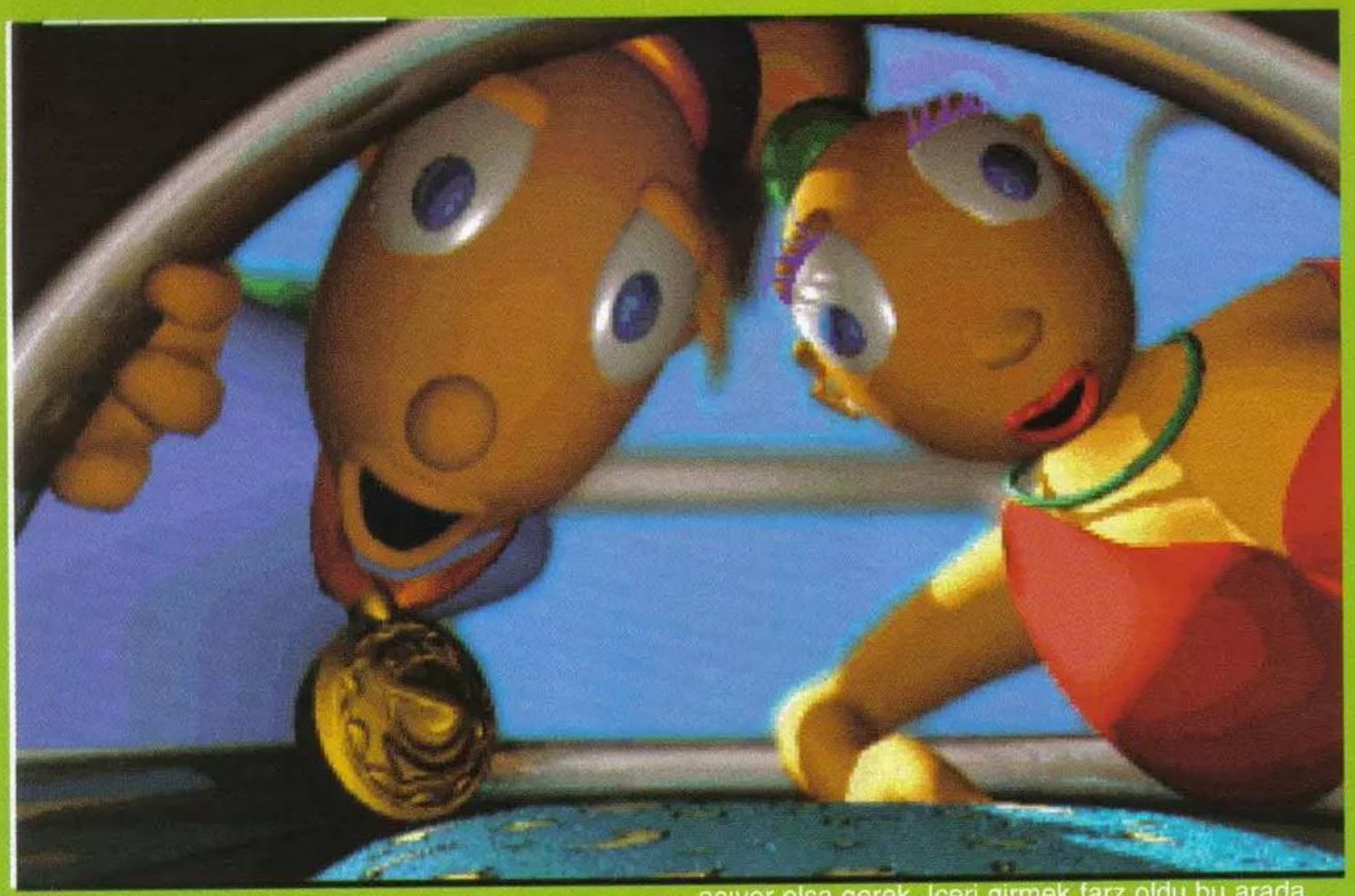
dyssey

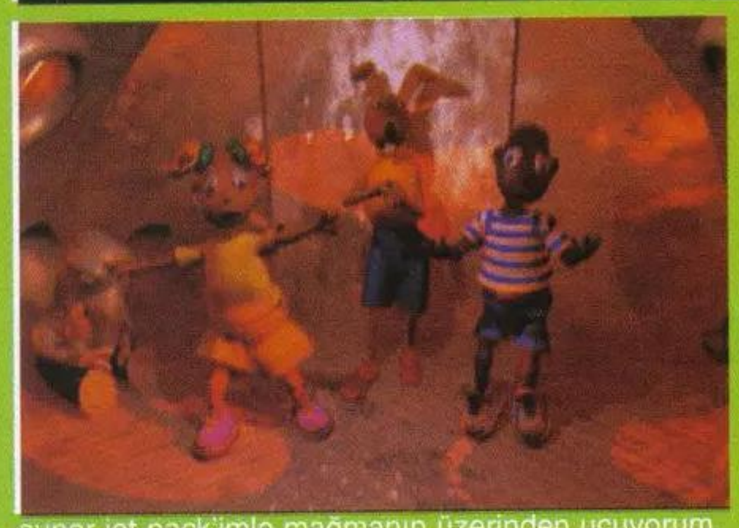
kalkmayı düşünmedim de şimdi şu en alttaki sandığı hemen yanındaki asansörün üzerine iteyim bir kere. Sonra üstte kalan sandığı da onun üzerine gelecek gibi ittim mi ve ben de üzerlerindeyken topumla discreet discreet aşağıdaki kolu vurabilirsem yükseleceğiz ve ben gözüme kestirdiğim aralıktan yoluma devam edebileceğim. Artık takip ettiğim yol beni sürüklüyor ve içerlere doğru ilerlemeye devam ediyor ve beni bir mahlukatla (Zebani sözlüğünden araktır) karşı karşıya getiriyor. Eee, o kadar yol geldik, öldürelim bari mantığı ile ama zar zor mahlukatı yok edince arkadaki protection spell'i alabiliyorum. Bu büyünün bayağı işime yarayacağını hissediyorum. Burdan çıkması da ayrı bir sorun ama sağsalim çıkmam lazım. Zoe'yu özledim ben! Ama bunu düşünmenin sırası değil ve şu inciyi olması gereken yere Weather Wizard'ın kaynamayan kazanına götüreyim ve ... bir büyü daha aldım: Lighting Spell. Nerde kullanıcam acaba ben bunu. En iyisi barda bir iki duble bir şey içeyim. İçersi de görevli doluydu ama içki sevdasına hallettim hepsini. Müzik kutusuna bir kaç para atınca etrafta dans edenler çoğalıyor ne güzel. Aaa, barın arkasındaki patron da ikinci (ya da bir diğerini) şarkıyı çalınca dans etmeye başladı. Hep merak etmişimdir şu barın arkasında olmak nasıl birşey diye. Şimdi bunu öğrenmenin tam sırası. Demek bu fıçıları biraz kurcalayınca bir anahtar buluyorsun. İnsanın içinden bu anahtarı kullanmak geliyor tabi. Merdivenin hemen başındaki kapıdan depoya giriyoruz. Tam benim ne işim var burda derken hooop delikten aşağı düştüm iyi mi? İyi değil tabi de komşunun verdiği piramit anahtar da tam şu yerdeki deliğe göreymiş. Açılan kapıdan girince ne yapmam gerektiğini deneme yanılma metodu ile buldum: Ligthing Spell. Yalnız büyüyü yapmak için spell gücümüzün dolu olması gerekiyormuş. Eğer dolu değilse kilitli kapıya gelmeden solda göreceğiniz kutudan anahtarı alıp kapalı kapının ardına geçin ve spell'inizi doldurun. Neyse büyümüzü işleme sokunca Sendell Topunu aldım. İyi bari. Burdan çıkması da başka bir sorunmuş.

Biz büyüydü, bardı, toptu derken Emerald Adasına gitmem gerektiğini iyice salladım. Yalnız Emerald'a varabilmek için önce Bu Tapınağındaki uzaylı üssüne gidecektim hatırladığım kadarı ile. Hatırladığım diyorum, üzerime afiyet barda biraz fazla kaçımışız da! Hazır Desert Island'a gelmişken Eğlence Parkındaki mağaraya dalalım bakalım. Şu rayların üzerindeki alete binsen mi acaba. Nereye gideceğim ki? Neyse bindim ve okların yönünü topumla değiştirerek bir aşağı kata ve en dibe doğru ilerleyince sandıkların üzerindeki kutudan kıllandığım için aletten iniyorum. Discreet discreet yürüyerek sandığa çıkmaya çalışıyorum. Çıkıyorum ve yine hislerime güvendiğim için kendimi kutluyorum. Anahatarı aldım da şu kapının yanındaki merdiven de nereye gidiyor acaba diye düşündüğümden merdivenden aşağı iniyorum. Kapıdan da geçince uzaylıların üssüne girdiğimi hemen anlıyorum. Sola doğru ilerleyince kilitli bir kapıyı açamadığımı gördükten sonra uyuyan iki görevliyi haklamam gerektiğini anlayıp bu düşüncemi hayata geçiriyorum. Ve eşyalarını karıştırınca aradığım anahtarı buldum. Kilitli kapı falan dinlemem artık. Üssün derinliklerine doğru yol aldığıma göre, hah işte uzay gemisi de burda ama yine o çark gibi anahtara gereksinim olacak. Du ya, şu sandıkların üzerinde bir şey var. Bi bakayım. Sonra da köprüden devam edip asansörle yukarı çıkıyorum. Bu pırıltılı yer beni iskelete dönüştürmeye çalıştığına göre üzerinden uçup karşıya geçmek en iyisi. Birkaç görevliyi de hakladiktan sonra lanet çarkı aldım. Hemen gemiye dönüp (hemen olmuyo tabii, yolumuza bir kaç görevli daha çıktığından) havalanalım bakalım. Sıkı bir inişten sonra aşağı açılan kapının içindeki giysiyi giydim bile. Ama sordukları şifreyi tutturamadığımdan olsa gerek dışarı çıkar çıkmaz üzerime bir iki yaratık saldırdı. En yakındaki kapıdan içeri girince giysimi ister istemez çıkarttım ki içerde rahat rahat dolaşabileyim. Duvardaki harita ilginç doğrusu, pek birşey anlamadım ama ilerde işime yarayabilir, hem Usta'nın verdiği Magic Slate de bir işe yarasın hesabı haritayı kaydettim. Baldino'nun nerde olduğunu da bu haritadan anlamam lazım galiba. Neyse ben en iyisi içerde biraz turlayayım. Şu kenardaki düğmelerin hepsini kırmızıdan yeşile çevirdim ki karşıma kapalı kapı çıkmasın. İçerlere doğru küçük bir gezinti yaparsam Baldino'yu bulurum herhalde. Düşündüğümden daha zor olsa da buldum sonunda. Yanındaki de casus uzaylı mühendis. Takip edelim bakalım şu Baldino'yu, bir bildiği var herhalde. Yolda kaybettiğimiz mühendise de üzüldüm doğrusu. Ama son sözleri de Island CX oldu. Yolumuzun nereye gideceği belli oldu galiba. Baldino ile yolculuğumuz zorunlu bir iniş ile bitince mucit arkadaşımız benden gas bulmamızı istiyor. Buradan kurtulmanın ve Zoe'ya sarılabilmenin tek yolu bu galiba. Bir kaç kişiye sordum da bizi Island CX'e anca yaşlı sarhoş denizci götürebilirmiş. Bu da bana 100 zlitos'a (bizim bir paramız kaç zlitos acaba?) malolacakmış. Şimdi eski bir kumarbaz olarak bu parayı acaba casino'dan mı çıkarsam! Etraftan 7 zlitos'u denkleştirince girelim bakalım şu casino'ya. Bir kaç oyun oynayarak para kazanmaya çalışıyorum ama olmuyor ya! En iyisi şu kollu canavarlarla oynayayım. 70-80 zlitos'u bir arada görüp bir de anahtar kazanınca arkadaki dev kapıdan giresim geldi. İçerde de bir show var galiba. Sunucunun ne dediğine pek anlamadım ama şu çarkı çevirmem bekleniyor herhalde. Çevirince kazandığım şey temiz bir dayak oldu iyi mi. Ulan, çok sinirlendim ya, ben sizi haklamaz mıyım bea, savulun len! Aynen tekrar içeri ve şöyle sağlam bir miktar zlitos kazanınca aynen içeri ve protection spell'imin de sayesinde iki timshı da geberttim. Anahtarı cebe attım ve arkada da bir kapının açıldığını farkettim ama karşıya geçmek için jetpack'im zayıf kalacak. İyisimi ben geri çıkayım. rıhtımda bahsedilen yaşlı, sarhoş ama cesur denizciyi bulup 100 zlitos'a anlaşıp beni Island of Celebration'a götürmesini istedim. Görevliler bu sefer benden kıllandıkları için bayağı başımı ağrıttılar yukarı çıkarken ama neyse. Denizcinin bahsettiği adamla konuşunca gerisin geri ponpon kızın çıktığı bara dönüp Rick'in grubunu bulmam gerektiğini anladım. Bara geri gidince bu işlerin hep kapılar ardında yapıldığını bildiğimden arkadaki kapının önündeki bodyguard'ı bir şekilde halledip anahtarı ile içeri girdim. Rick bana kentin üst tarafındaki oteldek birinin yardım edebileceğini söyledi. Ama bildiğim kadarı ile şu anda kentin üst tarafına geçilmiyor. Peki ben ne yapayım. Bara gideyim bir iki duble birşey içeyim desem zaten bardayım boşver. Zoe'ya gideyim desem çok uzak. aklıma Baldino geldi. Mucit arkadaşım benden gas bekliyordu yahu. Gas İstasyonunda küçük bir araştırma yaptım da gas tankerini bekliyorlarmış ama geleceği pek yok gibi. Deniz taksisine: Gas Refinery Island'a çek usta diye çığırdıktan sonra ne



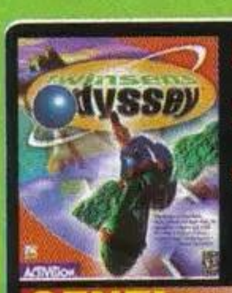
biçim bir ada diye kara kara düşünüyorum. Kötü bir rüya olsa bunlar da Zoe'umun yanında kan ter içinde de olsa uyansam keşke. Ama adadayım işte, o zaman hemen girişteki mağazadan bir kazma aldım kendime. Etraftakilele konuşunca bir dertleri olduğunu anlıyorum ama neyse benim derdim başımdan aşkın. Şu uzaylıların koruduğu saklı bölgeye girmenin bir yolu olsa: Eğik iki borudan alttakine atladım ve onunda üzerinden hooop saklı bölgeye. Arkasına düştüğüm binanın Gas Rafinerisi olması kuvvetle muhtemel. Dumandan göz gözü görmüyor desem biraz abartmış olacam ama bu dumanlar tehlikeli. Şu duvarlardaki vanalar bu dumanları açıp kapıyor. Şimdiii, bu labirent gibi yerde ilerledikçe küçük kırmızı kutuların içindeki anahtarlar beni daha da ileri gitme isteği ile dolduruyor. İlerliyorum da, yalnız o kadar kolay değil. Nasıl anlatsam size, nasıl nasıl!!! O kadar kolay değil dedik işte. Kıyıda köşede kalmış yerler atlamanız, zıplamanız eğilmeniz gerekiyor. Köpeğin ve mühendisin olduğu yere gelince topumla mühendisi öldürüp yine topumla anahtarı alıyorum ve dalıyorum içeri. İşte mucitimiz için gas bidonunu buldum. Rafineriden hemen ordaki kapıdan çıkıp Baldino'nun yanına gidiyorum. Yolda dikkatimi çekti de duvarlara resmim asmışlar. "Wanted Dead Or Alive" hesabı mı acaba?!? Baldino, bütün bu çabalarım için super jet-pack ile ödüllendirdi. Şimdi otele gitme vakti: Casino'ya girip eski hikayenin aynısı yaşayıp arkada açılan kapıya super jet-pack ile ulaşıp dışarı çıkar çıkmaz sağa dönünce karşıma çıkan patika beni kentin üst kısmına ulaştırcak, yani otele. Ulaştım bile. Otele dalınca belboy'un beni içeri sokmadığını farkedip ondan önce davranarak çekiyorum silahımı ve dan dan dan (tabi pek böyle olmuyor ama neyse)!!! Artık içeri girdim ve Mr. Rocket'ı sorabilirim. Havuz başındaki züppe o olsa gerek. Beni odasına davet ediyor, takip edeyim bari. Bu adamın niyeti kötü galiba yoksa niye versin ki o yüzüğü. Yok yok, benim uzaylılara karşı savaştığımı temsil eden bir yüzük o! Esas adadaki hediyelik eşya satan dükkana (Twinsunian Souvenir) gitmem gerektiğini anladım bir de. Hemen oraya vardım ve yüzüğümü gururla satıcıya gösterince gizli bir bölme açtı. İçerde uzaylılara karşı mücadele grubunu buldum. Ne komik bir oda burası böyle. Teker teker yoldaşlarımla konuşunca planlarını öğrenebiliyorum. Bir de silah verdiler bana ama çalışması için gereken kristali Island Of Celebration'dan almam gerekiyor. Daha sonra yoldaşların planlarına göre Island Of Francos'a gideceğim. Yoldaşların planlarında Zoe'nun olmaması beni bayağı üzdü doğrusu. Neyse Island Of Crystal'da yukarı tırmanıp



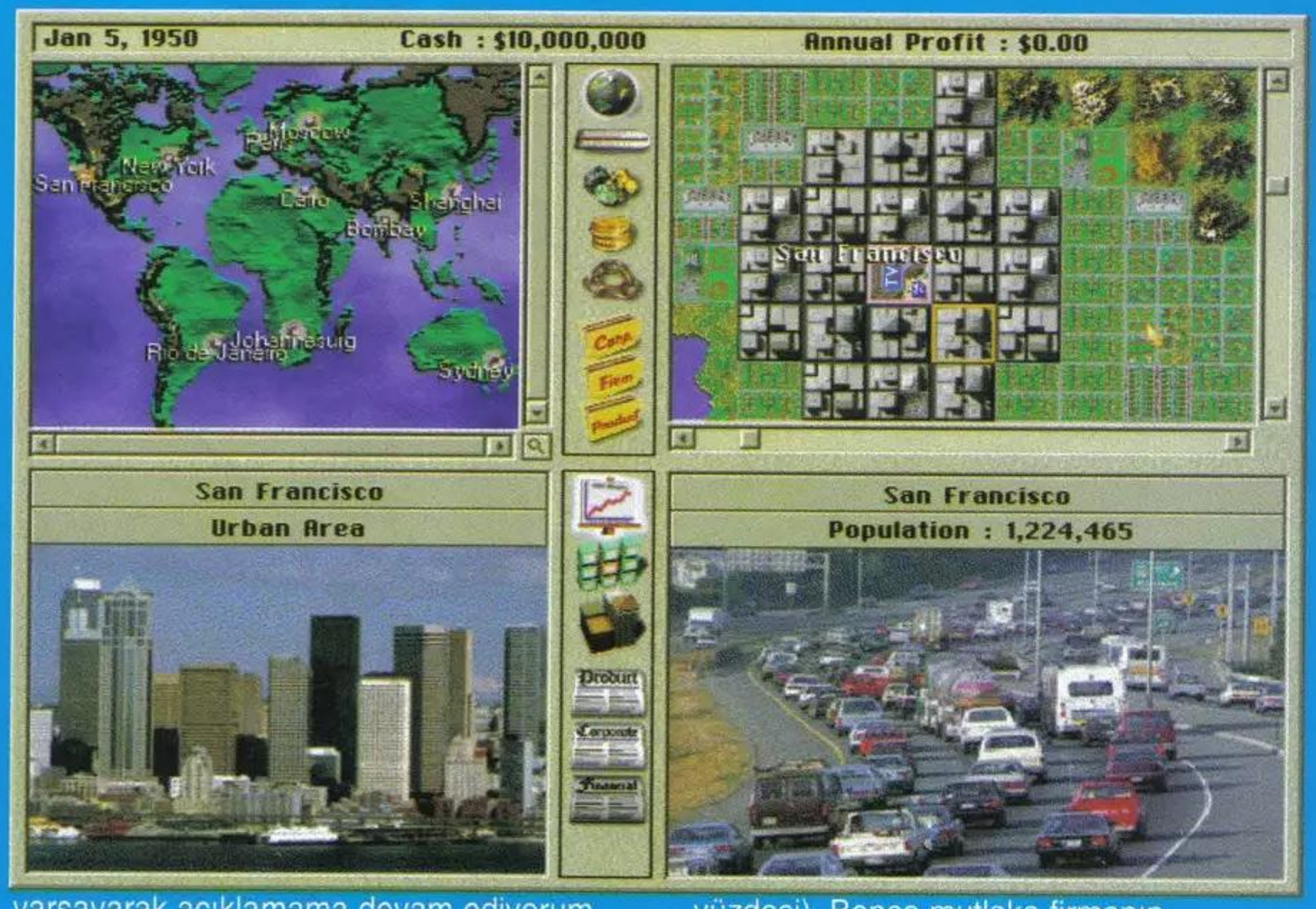


super jet-pack'imle mağmanın üzerinden uçuyorum. Aman bu patlamalar bana çarpmasın diyerekten en sağımızda kalan mağma şelalesinden aşağı inerken sağımızda kalan merdivene tutunabilmeliyim. Nasıl olacak bu iş diye düşünürken o şelaleden geçen taşa konup ordan merdivene atlamak fikri düşüyor aklıma ve acilen uyguluyorum. Suyun da üzerinden uçarak kazmamla kristalleri parçalayınca artık benim de bir silahım oluyor. Ve bu gazla ileri, ilk hedefim Island Of Francos diye bağıra bağıra adaya çıkıyorum, çitin üzerinden zıplayıp en batıdaki binanın içine sızıyorum. Koridordan ilerletince iki kapalı kapı ve iki görevli ile karşılaştım. Uzaktan yeni silahımı kullanmanın verdiği heyecan ile iki görevliyi de öldürüp yine silahımla duvardaki kolların soldan sağa Yukarı, Aşağı, Yukarı, Aşağı olmasını sağlayınca önümde kapılar açılıyor. Rıhtıma çıktım ve katamarana koşup yola çıktım. Çıkmaz olaydım. Çünkü vardığım yerde dört kollu bir canavar beni bekliyor ve öldürmesi de oldukça zor. Ama artık geri dönüş olmadığına göre bir yolunu bulup öldüreceğim artık. Anahtarı da kapacağım ve içeri dalacağım. Asansörle aşağı iniyorum ama tırsıyorum da bir yandan. Değişik bir yerlere gittiğimi hissediyorum. Zoe'yu bir daha görebilecek miyim acaba? Uhuhuh. Ağlamanın sırası değil, kendine gel, diye teselli bulmak için mühendisi görevli ile birlikte yok edip duvardaki kırmızı düğmeleri topumla discreet discreet ayarlayarak lazerleri kapatıp merdivenlerden devam edeceğim. Ediyorum da. Bir şekilde Mosquiettes Köyüne gidebilmeliyim. Ben de artık nereye gideceğimi, nerde olduğumu falan iyice karıştırmaya başladım. Neyse, görevlilenn arasında binanın da yanında koşarak geçip sağdaki madene giriyorum. Burası da bir sürü yaratığın mağmanın ve maden işçisinin çalıştığı, bana zarar vermek için fırsat kolladığı, patlayıp patlayıp durduğu Allah'ın cezası bir yer. Burada kırmızı kırmızı gözümüzü alan tüm gem'leri (değerli taş) toplaya toplaya madenin içerlerine doğru ilerliyorum. Ateştoplarını geri atabileceğim bir eldiven ve daha da içerilerde tapınak gibi bir yerde de bir anahtar parçası buluyorum. Tabi goril gibi heriflerle uğraşmak pahasına da olsa. Mağmaların üzerinden super jet-pack'imle uçtuğumu söylememe gerek yok herhalde. Mağaradan çıkıp yolumuza koşarak devam edince arka tarflarda ikinci bir mağaraya girdim. Burada da yaşlı bir adam, bir çocuk ve beni yemeğe davet eden bir aile ile karşılaştım. Yemek tekliflerini kabul edince masadan turtayı kek kek alıyorum, bu kötü yemekle zehirlemiş olabilirim, neyse kendime gelince turtayı yaşlı adama veriyorum. Bana verdiği anahtar şurdaki kapıyı açıyor olsa gerek. İçeri girmek farz oldu bu arada. İçerideki adam bana Sivrisinekler Adasına gitmemin yolunun sandalcı adamdan geçtiğini, onu çağırabilmek içinde yanında çalıştırdığı kadından şarkıyı öğrenmem gerektiğini anlattı. Küçük çocuğun odasındaki hizmetçiden şarkıyı öğrenmek ve dışarı çıkıp yolun sonudaki tapınak gibi yerde şarkıyı söylemek farz oldu anlayacağınız. Sandalcı amcanın da beni Mosquittes Island'a götürmesi farz oldu. Bu arada bu farzlar kaç oldu? Beş olduysa, amin! Adaya varır varmaz yerdeki gem'i cebe atıp ilerliyorum. Sivrisineğin teki de beni Kraliçelerine götürüyor. Kraliçe kendisine gösterdiğim yüzüğüme inansa da beni bir doğruluk sınavından geçirmek istediğini söylüyor. Biz ne sınavlar gördük Kraliçe Abla, söyle yapiim diye düşünürken kendimi bir arenanın ortasında buluyorum. Yuvarlanan taşlara vurunca anahtarı buldum ve bir kapının ardında da aradığım silahı buluyorum. Ben her ne kadar testi geçsem de uzaylılar burayı da istila ettikleri için başımız dertte. İçerilere doğru ilerleyip çıkışı bulmam lazım. Aşağı doğru sallanan ipin olduğu odada bir de sağa doğru giden bir çukur var. Oradan çıkıp, köprüyü geçerek ilerliyorum. Çatıdaki uçan yaratığın attığı ateş toplarını eldivenimizle gersin geri döndürerek onu hakladıktan sonra çıkan anahtarla açtığımız sadıktan ikinci parça anahtarı buluyorum. Sahile inip sandalcı amcayı çağırıp Volcano Island'a doğru yola çıkıyorum. Çıkmamla varmam bir oluyor tabi. Burası da amma karışık bir yermiş. Aşağıdaki plakanın üzerine atlayıp ordan jetpack'imle uçarak karşıya geçmeyi bayağı iyi düşündüm doğrusu. Yine zıplaya zıplaya yola devam edince hem adadaki gem'leri buldum hem de gizli bir mağarada sivrisinek arkadaşları. Ama kraliçe yok. İyisi ben Wannies'deki binanın içine gideyim. İçime doğdu da. Ama yan kapıdan girmem gerekiyormuş. Çünkü diğer taraftan hiçbir yere ulaşamadım. En içerde yöneticiyi bulup heykelini itince sakladığı 150 zlitosu da cebe indirmem bayağı iyi oldu. Bu arada son kapıdan içeri giremiyorum, ne yapsam acaba? Şu mağaraların birinde bir gem'leri taşıyan bir bant vardı, ordan belki yine bu binaya girebilirim. Gerçekten de mağaradan kayan banta binip, girdiğim odadaki görevliyi öldürüp, kolların ikisinin de yukarı doğru olmasına dikkat ederek sandıkların birisinin içine düşünce binaya ön kapıdan girdiğim odaya geldim ama sandıkların üzerindeyim artık. Duvardaki merdivene zıplayarak tutunup yukarı çıktım. Hmm, kendimi hırsız gibi hissediyorum ama Kraliçeyi burda bir yerlerde tuttuklarına eminim. Şu yandaki binanın tavanındaki delikten aşağı düşünce Kraliçeyi bulduğuma ve bana tahtının anahtarını verdiğine sevineyim mi yoksa hücrede benim de tutuklu kaldığıma üzüleyim mi hiç kestiremedim doğrusu ama ben hiç üzülmeyeyim ve dışardaki düğmeye ateş ederek kapıyı açıp burdan kurtulayayım dedim ve her dediğimi yaptığım gibi bunu da yaptım. Hemen Sivrisinek Adasına gitmem ve tahta ulaşmam lazım.Sivrisinek Adasında Kraliçenin tahtını koruyan yeşil adam ve görevlileri hallederek içeri girdik. İçeri doğru ve yukarı çıkanca Island CX'e geldiğim, anlıyorum. Şimdi dümdüz yola devam edersem ve jetpack'imle de bu sıvıyı aşıp şu imparator mudur nedir onu bulacağım ama kapalı kapılar canımı sıkıyor. Taramalıyı kullanan adamın olduğu yerdeki anahtarı alıp kapıdan değil de karşıya atlayarak soldaki kapıdan devam edersem imparator'un odasına erişmem içten bile değil. Herifi haklamama rağmen ölüm ay'ını dünyamızın üzerine doğru yola çıkardı. Sandıktaki kılıçla imparator görevlilerini öldürebiliriz artık. Sivrisinek Adasından gerisin geri gidebilmek için 3 gem'e ihtiyacım var. Buralarda bir tane var iki üç tane de köprünün oralarda var. 4 gem'i biraraya getirdik. Sandalcı amca beni Wannies'e götürsene. Buraya nasıl geldiğimi hatırlarsam geri de dönebileceğim. O zaman en baştaki binanın önündeki iki görevliyi takmadan içeri girip beni yukarı çıkartacak asansöre binip, katamaranımın bıraktığım yerde duruyor olmasına sevinerek Francos'a bir deniz taksisi ile ulaşıyorum. Herkesler bir yerleri kazıyorlardı hatırladım burayı. Kazmayı aldığım dükkanın karşısındaki tarafa doğru ilerleyip kuşun küçük evine bakınca bir anahtar (burgermaster'ın anahtarı) buluyorum. Adamın hemen ordaki evine de bir bakayım diyorum. Anahtar parçasının üçüncünü bir yerlere gömmüş bu adam ve onun notu da buralarda bir yerlerde olmalı. Duvardaki kasasını, aldığım anahtarla açınca gömülü yeri bulmak için elimde notlar oluyo ama bu notlara göre bulmak da bayağı zorlayacak beni. Anladığım kadarı ile kazmayı aldığım dükkanın arkasındaki ağaca sırtımı vereceğim ve sportif 6 adım atınca, sola doğru biraz dönüğümde yani ben çimenlerin üzerindeyken ama önümde kayalık bir alan varken kazmaya başlarsam... işte üçüncü parça! Peki dördünce parça nerde olabilir? Otringal tabi ya. Bu adamlar orada da kendilerine bir karargah kurmuşlardır. Otringal'ın tepelerinde kurdukları karargaha görevlileri öldürüp giriyorum. Ama burası tam bir labirent. Yönümü bulmam bayağı zor oldu ama aynen odadaki anahtarları ya sandıklardan yada yaratıkları öldürerek şöyle bir yol izlersek dördüncü anahtar parçasını bulacağım. Önce dümdüz (girdiğimiz kapının tam karşısındaki kapıdan) yolun sonuna kadar devam ettim. Sola dönüp yine sonuna kadar devam ettim. Ve sağımda kalan çitf kapılı odaya girip en sonuna kadar öldüre öldüre ilerledim ve bir anda canlanan heykeli de öldürünce anahtar parçaları tamamlanmış oldu. Bu anahtarları Celebration Island'daki tapınağa götürmem lazım, hissediyorum (amma çok hissettim bugün). Ve hissettiğimi de yapıyorum. Anahtarı tapınağın ortasındaki yere yerleştirince birşeyler oldu sanki dışarı çıksam iyi olacak. O da ne!! Funfrock. Biliyodum zaten ben yaa. Her bokluğun altından Funfrock çıkıyo. Neyse şaşkınlığımı hemen üzerimden atıp peşinden gitmem lazım da nasıl çıkıcam ben yukarı. Şu sol taraftaki yükseklere sırasıyla atlaya atlaya en yukarı çıktım. Burda da iki kere daha yukarı zıplarsam mağraya girdim. Burdaki fillerle uğraşmanın pek bir yararı ve olumlu sonucu olmayacağı kanısındayım. Çok güçlü gözüküyorlar. En sağda hapis kalmış büyücüleri kurtarmak için monütörleri 2, 1, 4 ve 3 sırasıyla kapatıp kırmızı kolu da aşağı indirmem yeterli. Büyücüleri kurtardık ama ya çocuklar. Çocukları da kurtarmak için büyücüler bana bir geçit açıyorlar. Ben de burdan aşağı iniyorum. Funfrock çocukları bir kafeste aşağı göderiyor, ben de kafesi takip etmek istiyorum. Asansörlerden aşağı iniyorum ama 3. katta bir çıkış bulamadım. Eğer yeşil ve diğer iki fili öldürürsem bir anahtar alıyorum ve yukarı tarafta kalmış olan kapıyı açıyorum. Burdaki iki fili de öldürünce aşağı geçit açılıyor. Yine yeşil fili öldürmem gerekiyor herhalde, çilingir gibi fil lan bunlar. Sonunda Funfrock'u da buldum ama çocuklarım olduğu kafesi lavlara göndermesine engel olamadım. uhuhuhuhuhuh. Sen görürsün Funfrock! Öldür öldür bitmiyor bu FunFrock'lar. Gerçek Funfrock vurunca kırmızı olmayan. Onu öldürünce etrafı da temizleyince çocukları kaybettiğimiz yere yaklaşıp bir bakmak istiyorum. Çok üzgünüm çocuklar diyeceğim tam ama o da ne: Benim mucit Baldino çocukları kurtarmış. Heyyyy. Garip uzaylılar Esmer'lerin de yardımı ile dünyamıza yaklaşan ayı durdurabiliyoruz. Ve barış. Bu arada Zoe'yu da amma ihmal ettik. İşte bana güzel bir de çocuk verdi. Yaşasın Barış. Esmer'lerle de kanka olduk bu arada. Yorucu birgün oldu ben biraz dinleneceğim. Görüşürüz.

☒Mert Topçu



FİRMA: ACTIVISION
TÜR: ADVENTURE
SİSTEM: PENTIUM60 8 MB RAM WINDOWS95 1 CD 35 MB HARDISK
GENEL: %94



CAPITALISM

Herkese selamlar, saygılar! Bu ay açıkladığım oyun açıkçası şimdiye kadar açıkladığım oyunlar arasında bence en fazla ayrıntıya sahip olan ve en zevklisi: **CAPITALIZM PLUS.** Oyuna başladığımızda karşımıza altılı bir menü çıkıyor:

Instructional Game: Oyunun ilkini oynamayanlara şiddetle tavsiye edebileceğim, oyunun hemen hemen tüm ayrıntılarını anlatan demo bölümü. 8 ayrı demo var, bunların konu başlıkları farklı ve teker teker hepsini izlemek belki biraz uzun sürecek ama mutlaka en az 1 kez baştan sona kadar izleyin.

Start a New Game: Yeni oyuna başlamak. Bununla ilgili tüm ayrıntıları biraz sonra anlatacağım.

Play a Scenario: Hazır olan senaryoları oynamak. Bunu seçtiğimizde karşımıza toplam 20 senaryodan oluşan bir menü çıkıyor. Bunlar **Title** (oyunun adı), **Game Set** (oyunda kullanmak istediğiniz malzeme türleri -bunları da biraz sonra açıklayacağım), **Bonus Points** (bonus puanlar) başlıkları altında kolaydan zora kadar sıralanmış durumda. Burada **Details**'ı seçerseniz senaryoyla ilgili açıklamaları görürsünüz.

Load a Saved Game: Daha önce save ettiğiniz oyunu çağırmaya yarıyor.

Hall of Fame: Oyunu şöhretler tablosu. Buraya daha önce yaptığınız yüksek skorlar kaydediliyor.

Quit: Oyundan çıkma.

Şimdi herkesin yeni bir oyuna başladığını varsayarak açıklamama devam ediyorum. **"Start a New Game"**'i seçtiğimizde karşımıza **Game Settings** (oyun ayarları) ekranı geliyor. Sağ üstte yapabileceğimiz ayarlamaların başlıkları var, bunları seçerek oyundaki tüm ayarlamaları yapabilirsiniz. İsterseniz (istemeseniz de olur, çünkü ben istiyorum, okuduğunuz sayfalar benim sayfam, tamam mı?) bunları sırasıyla bir gözden geçirelim.

Map: Bu zaten şu anda karşımızda olan ekran. Burada ortada bir harita var ve onun solunda **Generate** (yeni bir harita yaratmak) ve onun altında da bu haritada oynamalar yapabileceğiniz seçenekler var: **Range** (eğer pointer'ı haritanın üzerine getirirseniz bir altıgen çıkacak, range de bunun büyüklüğünü ayarlamanızı sağlıyor), **Strength** (altıgenin alanı içerisinde yapacağınız değişikliklerin gücü), **Keep Type** (seçtiğiniz türü sabitlemek), **Sea** (deniz), **Grassland** (yeşil alan), **Mountain** (dağ), **All Sea** (tüm haritayı deniz yapmak), **All Grassland** (tüm haritayı yeşil alan yapmak), **Add City** (şehir eklemek), **Delete City** (eklediğiniz şehri silmek). Bunları istediğiniz gibi ayarlayın ama bence **Generate**'ten çıkan haritalar daha iyi.

Corporation: Burada kuracağımız firmayla ilgili ayarları yapacağız. Bunlar: **Corporate Logo** (şirket amblemimiz), **Corporate Color** (firmamızın rengi), **Your Portrait** (resmimiz), **Corporation Name** (firma ismimiz), **Your Name** (bizim ismimiz), **Initial Capital of Your Corporation** (başlangıçta firmamızın toplam nakit parası), **Your Ownership of Your Corporation** (başlangıçta firma sahibi olarak bizim firmadaki toplam hissemizin yüzdesi). Bence mutlaka firmanın hisselerinin tamamına sahip olarak başlayın, yapacağınız iyi çalışmalar hisse senetlerinizin fiyatını arttıracağı için zaten otomatikman sizin de paranız artıyor. Bu arada sizin paranız ve firmanızın parası farklı, yani şahsi olarak sizin de paranız var, borsada oynayarak servetinize servet katabilirsiniz.

Game Set: Oyunda üretmek veya alıp satmak istediğiniz ürünlerin türü. 3 adet ayrı seçenek var: **Standart Products** (genel olarak hemen hemen tüm ürünler var), **Alternative Products** (biraz daha fazla detayla daha ayrıntılı malzemeler), **Food & Beverage** (yiyecek ve yiyeceklerde kullanılan yan malzemeler- Bu sayede kendinizi McDonalds'ın sahibi gibi hissedebilirsiniz). Bunların en altındaki **"Product Re-invention Required"** yazısını seçerseniz kullanacağınız yeni malzemeler hazır olarak değil de teknolojik seviyenizi ilerletip, keşfederseniz ortaya çıkıyor.

Competitors: Burası oyundaki diğer elemeanların zorluk seviyesini ayarlayabileceğiniz yer. Burada **Difficulty Level** (zorluk seviyesi), **No of Competitors** (sizden başka kaç karakter olacağı), **Competitor Character** (karakterleri), **Competitor Capital** (başlangıç paraları), **Competitor Expertise Level** (ustalık seviyeleri), **Show Competitor Trade Secrets** (ticari sırlarının gösterilip gösterilmeyeceği), **Random Competitor Personality** (rastgele kişilik), **Random Competitor Strategy** (rastgele strateji) ayarlarını yapabilirsiniz.

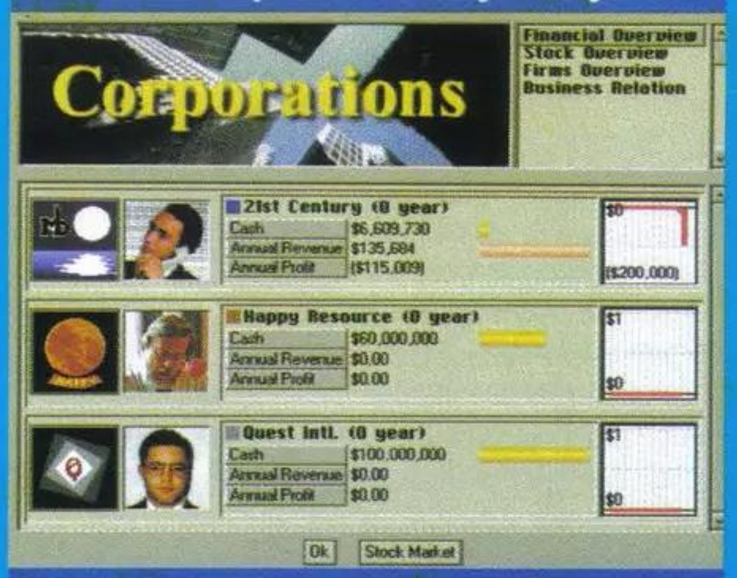
Environment: Burada da **Difficulty Level**

(zorluk seviyesi), **No of Cities at the Beginning** (başlangıçtaki şehir sayısı), **New Cities Emerge During the Game** (oyun sırasında yeni şehir kurulsun mu?), **Competence of Local Competitors** (yerel kişilerin zorluk seviyesi), **Allow Stock Investment** (borsada stokçuluk- bence mutlaka yes yapın), **Random Event Frequency** (rastgele gerçekleşen olay sıklığı) gibi ayarları yapabilirsiniz.
Imports: İthalat. Buradan yine **Difficulty Level, No of Seaports Importing Consumer Goods** (Üretim için eşya ithal eden liman sayısı), **No of Seaports Importing Industrial Goods** (ticari eşya ithal eden liman sayısı), **New Seaports Emerge During the Game** (oyun sırasında yeni liman kurulsun mu?), **Constant Import Supply** (kullandığınız ürünler sabit olarak bu limana gelsin mi?), **Import Quality** (ithal edilen malzemelerin kalitesi) ayarlarını yapabilirsiniz.
MultiPlayer: Buradan birden fazla oyuncunun oynayabilmesi için ayarlamalar yapabilirsiniz. Karşınıza çıkacak seçenekler şunlar: **Multiplayer Game** (birden fazla oyunculu oyun), **Game Description** (oyun hakkında açıklamalar), **No of Human Players** (oyunu oynayan insan oyuncu sayısı- bu oyunu hayvanlar ve bitkiler de oynayabilir, mesela ben evdeki marulla oynadım, pek fazla iyi olduğu söylenemez ama yine de siz bunun değişik versiyonlarını deneyebilirsiniz tabi ki), **Duration Per Turn** (bir turn'ün uzunluğu), **Late Playing Tech** mode), **Corporation Filter Button** (haritada sadece seçtiğimiz şirketi görmemizi sağlayan süzgeç), **Firm Filter Button** (haritada sadece seçtiğimiz firmaların departmanlarını görmemizi sağlayan süzgeç), **Production Filter Button** (haritada sadece seçtiğimiz ürünü sağlayan yerleri görmemizi sağlayan süzgeç). Bunlardan son üç tanesinde seçim yapabilmek için üzerlerine gelip mouse'un sağ tuşuna basarak seçim yapmanız gerekiyor. Diğerlerine ise birkaç kez bastığınızda genelde farklı bir durumu görüyorsunuz. Sağ üstteyse büyütülmüş olarak sol üstteki haritadan seçtiğimiz alan yer alıyor, herhangi bir işlemi yapmak için buradan seçmeniz (ince ayar yapmanız) gerekiyor. Sol altaki yerden ise genelde kuracağınız departmanı seçecek veya arazi durumu öğreneceksiniz. Onun sağındaysa yine oyunda çok kullanacağımız bir menü var. Bunlar: **Information Mode Button** (birşey hakkında bilgi alacağımız zaman seçeceğimiz icon), **Layout Mode Button** (departmanı kurduktan sonra buradan gerekli ticari zincirleri kurarak işletim yapacaksınız), **Building Mode Button** (burayı seçince de yeni departmanlar, fabrikalar, araştırma merkezleri, çiftlikler, orman üretim merkezleri, madenler, rafineriler kurabilirsiniz). Bu üç seçenek birbirinden seçmeli. Bunların altında **Product** (üretim), **Corporation** (şirket), **Financial** (finansal) durumlarınızı görebileceğiniz ikonlar var. En sağ altta ise ürünlerin gözüktüğü ve hemen hemen tüm ayarları yapacağımız pencere

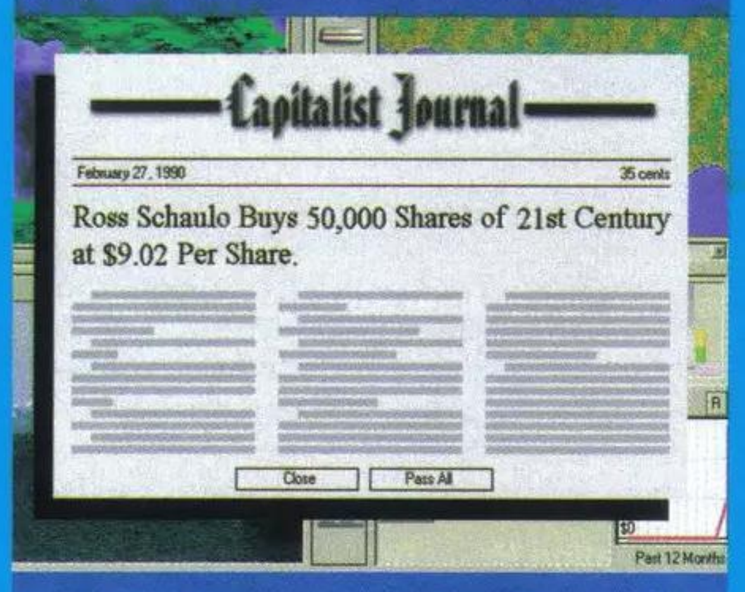
CAPITALISM PLUS

Bonus (geç oynama teknoloji bonusu- her ne demekse. Doğal olarak marul bunda çok avantajlıydı, genelde onu beklemekten sıkılıp onun hamlelerini de hep ben yaptım).
Bunlardan başka **Goal Values 1 ve 2** (yani oyunu bitirmek için gereken hedefler), **Goal Industries** (hedef endüstriler) ve **Goal Products** (hedef ürünleri) belirleyebileceğiniz 4 menü konusu daha var. Bütün seçimlerinizi bitirdikten sonra artık alttaki **"OK"**'i seçebilirsiniz.
İşte şimdi karşımızda oyun boyunca çoğu zaman karşılaşacağımız ana ekran var. Size bunu kısaca açıklayayım: Sol üstte yerel harita var, bunun üzerinde tüm şehirleri, limanları ve oyundaki diğer tüm yerleri görebilirsiniz, onun hemen sağındaysa haritada süzme yapabileceğiniz **Terrain Mode Button** (arazi modu), **Climate Mode Button** (iklim modu), **Resource Mode Button** (maden modu), **Profit Mode Button** (kar modu), **Firm Linkage Mode Button** (birbiriyle bağlantılı firmaların gösterildiği var. Bunların haricinde bir de en üste gittiğinizde çıkan pull down menüler var. Bunlar da soldan sağa sırasıyla: **File** (buradan **Load** (daha önceki oyunu yükleme), **Save** (oynadığınız oyunu kaydetme), **Abort** (şu anda oynadığınız oyunu terk etme) ve **Quit** (Capitalism Plus'tan çıkış)), **Options** (oyundaki ayarlamaları yapabileceğiniz yer, artık detay vermekten sıkıldım, kendiniz bulun bunları da), **Reports** (oyunda alabileceğiniz her rapor), **Action** (burası gerçekten oyun sırasında çok kullanacağınız bir menü, buradan **Stock Market** (borsa) ve **Financial** (banka ve hisse senedi işlemlerini yapabileceğiniz yer) ve ele geçirdiğiniz diğer firmaların yönetimi ile ilgili şeyler yapabilirsiniz), **Speed** (oyunun hızı, bence binalarınızı inşa ederken veya departmanları kurarken bunu durdurun), **Help** (oyunla ilgili tüm yardımları alabileceğiniz ve de özellikle de **Manufacturers** (buradan hangi ürünün nasıl ve neyin bileşimiyle üretildiğini) ve

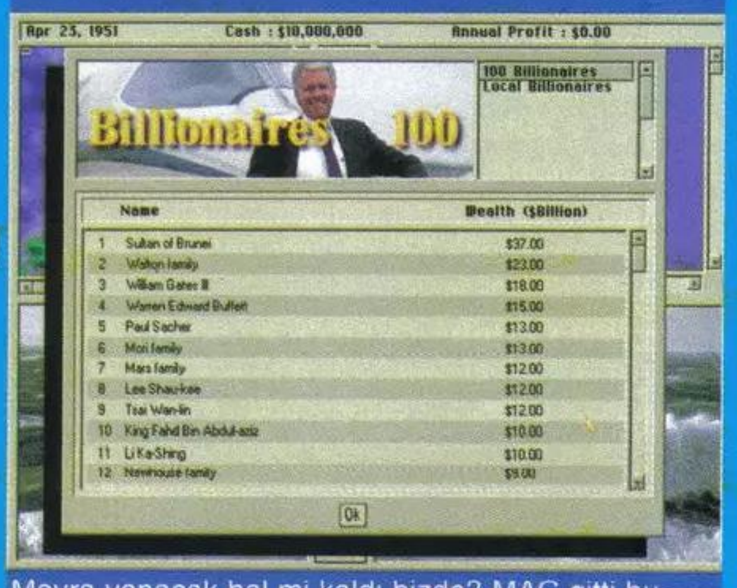
Oyunun adı Capitalism diye mavrasının konusu kapitalizm olmayacak ya...



Zor iştir dergi çıkarmak. Gecesi, gündüzü şaşar insanın. Bir bakmışsın, göz kapakların tur atmış günlere, kapanmamaya direnerek. Bir bakmışsın her gece; aynı koltuklarda aynı insanları, aynı ruh halleri ile görmekten sıkılmışsındır ve gecenin saat 4'ünde *'Gel Buraya!'* diye bağırarak kusmuşsun içindekileri, *'Ne kadar da zormuş, çıkıp da ben şahsiyetsizim demek'* diyerek boşaltmak yüreğindekileri.

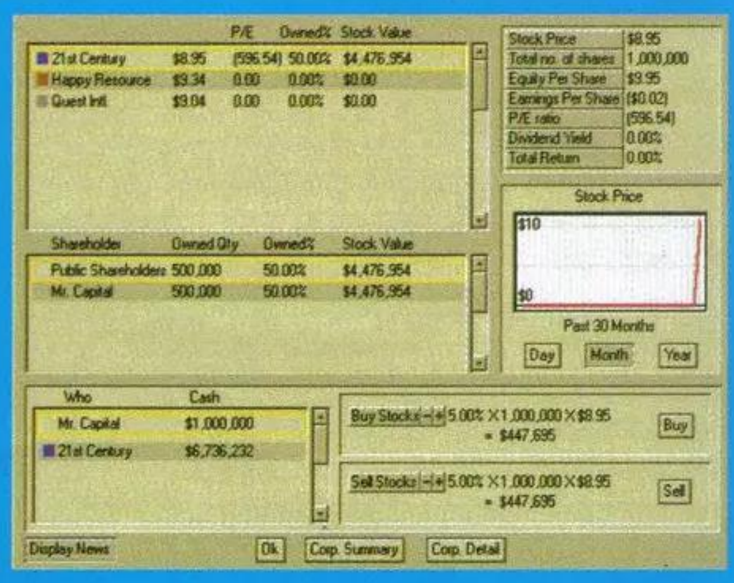


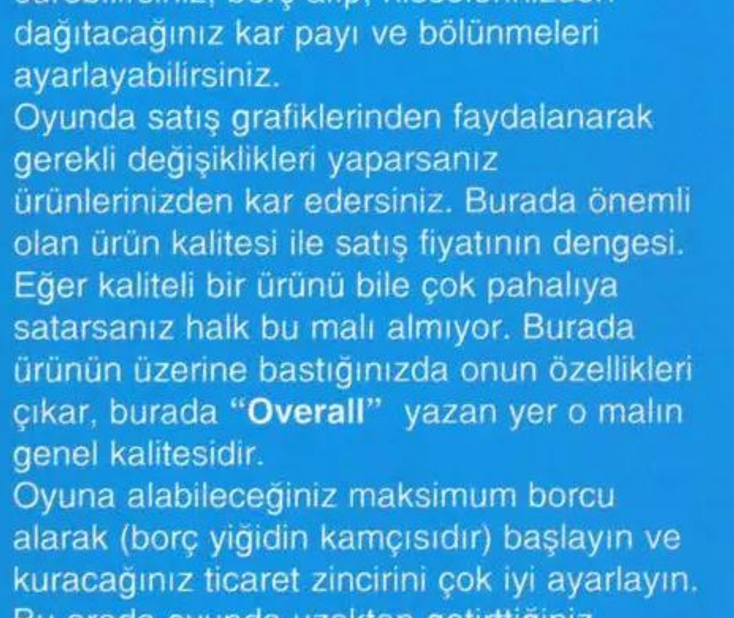
Kesme bunu kesme, resmi geçit bu...Mavra yok bu akşam, bu gece veya bu sabah. Her ne karın ağrısısıysa. Bu sabah hüzün var, terkedilmek var, ağlamak var, özlem var, palyaçonun gözyaşları var hüzünlü satırlarında Gameshow'un. Ama dergiyi alanlar böyle şey duymak istemezler, mavra yapmak lazım, mavra. Hadi o zaman ne duruyoruz. Bana gerçek olmayanları söyle, duymak istediklerimi söyleme...



Mavra yapacak hal mi kaldı bizde? MAC gitti bu dergiyi bir daha almam, aldırtmam dediniz, sanki biz, MAC'in gitmesini, herhangi birinizden daha az üzülmüşüz gibi. MAC'siz ilk dergi, daha iyi oldu dediğimizi nerden çıkardınız, her türlü tepkiyi dergiye yazan, Mavra Board'da bize edilen küfürleri silmeyen biz değilmişiz gibi. Ne kadar pahalı oldu, bu kadar para verilir mi dediniz, sanki şu kapitalist dünyada kapitalist amerikan doları bize sorarak artıyormuş gibi (lafı Kapitalizme getirdim ya, ohh bea! Gözüm açık gitmez artık).

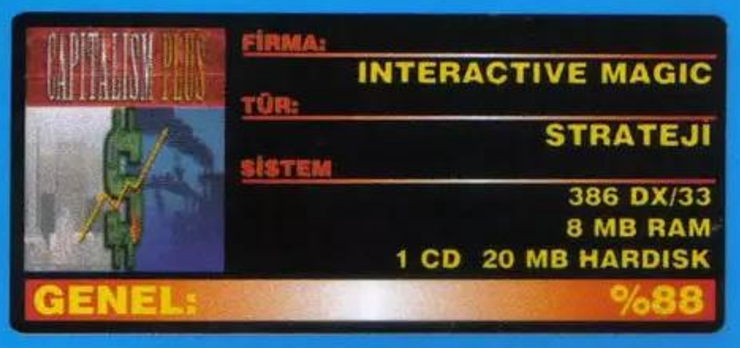
Farmers (çiftlikten elde edilecek ürünlerle ilgili bilgiler)).
Oyunun ana ekranını tanıdığımıza göre artık biraz da oyunun oynanışına ve genel olarak yapmanız gerekenlere geçelim. İlk başlangıçta büyük haritadan bir şehrin üzerine tıklayın ve şehrin merkezine yakın yerlerden birine de sağ üstteki haritadan tıklayın. İşte burası bizim firmamızı kuracağımız yer. İlk başlangıçta sadece alış ve satış ünitemiz olacak, daha ileride diğerlerini de anlatacağım (zaten ne demişler: İş yapmış olmak istiyorsan üret, kazanmak istiyorsan al-sat). Şimdi **Building Mode**'u seçin, işte sol alttaki bölümde kurabileceğimiz şeylerin listesi geldi, ama unutmayın şu anda şehir merkezinde olduğumuz için bunların tamamını kuramayız, doğal olarak her binanın kurulma yerleri farklı. Buradan **Department Store**'u seçin, sağ alttaki **Build**'i (inşa et) seçin (bu arada biraz geç oldu ama zamanı durdurmayı unutmayın). İşte ilk satış mağazamız kurulmuş oldu. Fabrika kurmak için şehirlerin hemen dışındaki **Urban Area**'ları, çiftlik kurmak için yapacağınız tarıma göre **fertility**'si yüksek olan (sağ ortada seçtiğiniz yerin özelliklerini görebilirsiniz) yerleri, maden, petrol rafinerileri ve orman üretim merkezleri için ise **Resource Mode Button**'a basıp gerekli yerleri görerek gerekli inşa işlemlerini yapabilirsiniz. Neyse ben kaldığımız yerden devam edeyim, zaten **Department Store**'da yapacağımız işlemlerden diğerlerinin de nasıl yapılması gerektiğini anlayacaksınız. Şimdi **Information Mode Button**'a basın, sol ortada bizimle ve şirketimizle ilgili detayların yer aldığı bilgileri gördünüz. **Layout Mode Button**'a basın, sol altta dokuz adet kare belirdi. Bu karelerden sol üsttekini seçin ve çift klik yapın. Karşımıza bir menü çıktı, işte bu menüden **Department Store**'da yapabileceğimiz departmanları görüyoruz. Şimdi size bunlarla ilgili biraz bilgi vereyim:
Inventory Unit: Bunu seçerseniz depo kurmuş olursunuz (Bu arada bu 9 kareyi birbirine bağlamak zorundayız, o yüzden nereye ne kuracağınızı iyi tasarlayın).
Private Labelling Unit: Etiketleme ünitesi. Yaptığınız veya satın aldığınız mallara kendi etiketinizi koymak hiç de kötü bir fikir olmasa gerek.
Purchasing Unit: Satın alma ünitesi. Burada satacağınız malları bir şekilde temin etmeniz gerekiyor, bu da bu işe yarıyor.
Sales Unit: Satış ünitesi. Satın aldığınız malları satacağımız yer.
Advertising Unit: Reklam ünitesi. Mutlaka mallarınızın reklamını yapmalısınız.
Bunların haricinde diğer binalarda karşılaşacağınız departmanlar da şöyle:
Manufacturing Unit: Fabrikalarda olan üretim ünitesi. Satın aldığınız materyalerin işlenerek başka ürünlere dönüşmesini sağlar (örneğin bir tarafına steel (çelik) koyarsanız diğer uçtan engine (motor) elde edersiniz). Buraya giren materyal sayısını arttırırsanız farklı ürünler elde edersiniz. Bunların listesini **Help**'ten (Manufacturer) öğrenebilirsiniz.
Logging Unit: Ormanlardan kütük elde etmeye yarar (Logging Unit'e).
Oil Extraction Unit: Bu da petrol rafinerilerinden petrol çıkarmaya yarıyor.
Crop Groving Unit: Çiftliklerden ürün almaya yarayan ünite, ama unutmayın ki kurduğunuz çiftliğin yağış ve sıcaklığı çok önemli.
Lifestock Rising Unit: Hayvan yetiştirmeye yarıyor.
Lifestock Processing Unit: Hayvanlardan hangi ürünleri elde edeceğimizi seçtiğimiz yerler.
Research & Development Unit: Oyuna başladığımız zorluk seviyesiyle orantılı olarak her ürün belirli bir kalitede. Bu üniteler de bunların kalitelerini ve teknolojilerini geliştirmeye yarayan yerler.
Oyunda karşılaşacağınız genel yerler buraları (eğer unuttuğum olmadıysa). Burada önemli olan yaptığınız dolanım zincirleri gerçekten çok önemli. Bu arada söylemeyi unuttuğum en önemli şey de bu departmanlardan birini seçtikten sonra sol ortada bu departmanda yapacağınız şeyi belirliyorsunuz. Buradan seçimlerinizi iyi yapın. Gerekli olan zincirleri kurarsanız kar etmemeniz için hiçbir sebep yok.
Oyundaki raporları incelerseniz gerçekten çok faydalı olur. Bu arada ürettiğiniz ürünün üzerine gelip sağ mouse'a basarsanız o ürünle ilgili detayları, satış grafiklerini görürsünüz. Bu ürünlerin altlarında ve sağında çeşitli barlar var ve bu barlar üründen ürüne değişiyor ve genellikle de ürüne karşı olan talep, satış miktarı ve malın kalitesi ile ilgili.
Stock Market'tan kendi adınıza hisse senetleri alarak kendi servetinize servet katabilirsiniz. Burada düşen hisseleri alıp, düştükçe de alım yapmalısınız. Eğer bir firmanın %50 hissesinden fazlasını alırsanız



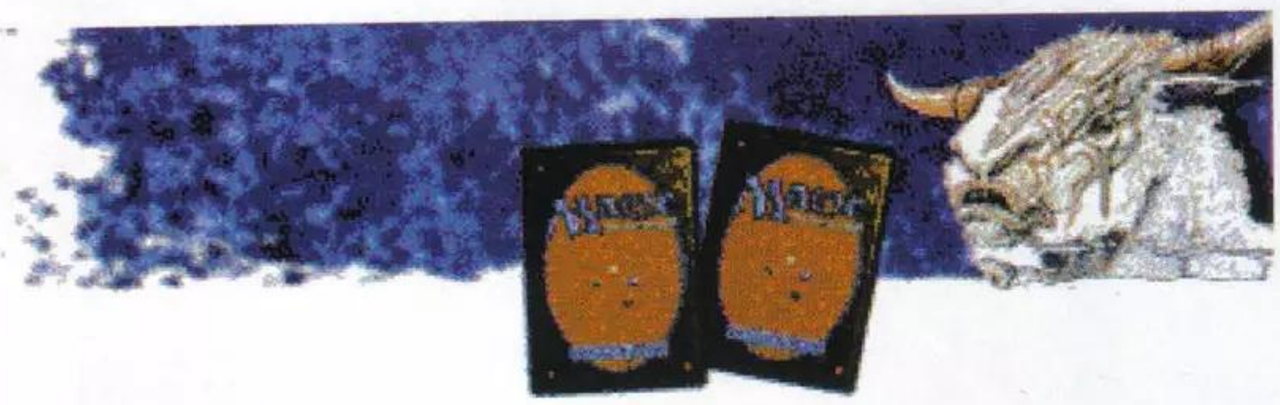


yönetimi size geçiyor. Bu ekranda (**Stock Market**'tayken) sağ üstte gerekli olan tüm bilgileri görebilirsiniz. Burada hisse başına düşen karınıza dikkat edin ve yeterli karı görünce de satın. Bundan başka **Financial**'dan yeni hisseler piyasaya sürebilirsiniz, borç alıp, hisselerinizden dağıtacağınız kar payı ve bölünmeleri ayarlayabilirsiniz.
Oyunda satış grafiklerinden faydalanarak gerekli değişiklikleri yaparsanız ürünlerinizden kar edersiniz. Burada önemli olan ürün kalitesi ile satış fiyatının dengesi. Eğer kaliteli bir ürünü bile çok pahalıya satarsanız halk bu malı almıyor. Burada ürünün üzerine bastığınızda onun özellikleri çıkar, burada **"Overall"** yazan yer o malın genel kalitesidir.
Oyuna alabileceğiniz maksimum borcu alarak (borç yiğidin kamçısıdır) başlayın ve kuracağınız ticaret zincirini çok iyi ayarlayın. Bu arada oyunda uzaktan getirttiğiniz malzemeler için anormal yüksek taşıma masrafları ödüyorsunuz, o yüzden başlangıçta şirketinizi kuracağınız yeri iyi seçin.
Söylemeyi unuttuğum şeylerden birisi de oyundaki limanlara sizin başta ayıklayacağınız belirli kalitede malzemeler geliyor ve kurduğunuz **Departmant Store**'lara buralardan alış yaparak kendi etiketlerinizle piyasaya sürmeniz size gerçekten çok kar getirecektir.
Oyunu ilk defa oynuyorsanız, başlamadan evvel mutlaka **Instructional Game**'i oynayın. Benim size yapmadığım veya yapmayı unuttuğum bütün açıklamalar burada var ve iyi bir kapitalist olmak için gereken herşey, başarının sırları anlatılıyor (Emin'ciğim, bence sende bu oyunu oyna, ticaret konusunda gerçekten senin için faydalı olabilecek şeyler var).
Bu aylık da bu kadar, herkese hayatta başarılar, ben ve marulumdan hepinize selamlar ederim efenim.

☒Aykut "Love you" Güner



MAGIC
The Gathering



Introductory Set

Fallen Empires, Chronicles, Homelands
Ice Age, 4th Edition, 5th Edition
Mirage, Visions, Weatherlight, Portal

PORTAL™

WeatherLight

Boosters and Starters

Gift Pack

InQuest
Duelist
Scrye

Collectors Album
Deck Protector
Hologram Pages

GÜRCOM Bilgisayar Sistemleri ve Malzemeleri San. Tic. Ltd. Şti.
Halaskargazi cd. Teyyareci Fehmi Bey sk. No.21 Osmanbey / İstanbul
Tel: 0212-246 4030 Tel-Fax:0212-246 0339 E-Mail:gurg@alka.com.tr

ECSTA

Ecstatica, sizi bu sefer çıldırtacak! Evet, uzun zamandır beklediğim oyun sonunda geldi. Aslında, bir sene sonra çıksaymış da daha iyi bir oyun olsaymış diye düşünüyorum. Anlayabileceğiniz gibi beklentilerimi pek karşılıyamadı. İsterseniz tek tek nedenlerini açıklayayım. Öncelikle grafikler hi-res ve mükemmel, animasyonlar gerçekçi, sesler ve müzikler çok güzel AMA konu ve bilmeceler çok kötü. Oyun birincinin bıraktığı yerden devam ediyor. Hani şeytanı öldürüp büyücü kızı kurtarmıştık. Oyun kasabadan ayrılmamızla bitiyordu. Bu oyun da kalemize gelmemizle başlıyor. İşte kalemize yaklaştığımızda yollarda vahşet, dehşet, kazığa geçmiş adamlar vs. görüyoruz. Ve nedense kaleye girerken adamımız köprünün üzerinde durup, çevreye bakmaya başlıyor ki yukarıdan gelen bir yaratık kızı kapıveriyor! Ardından bizi de. Bir tahtaya bağlanmış bir şekilde oyuna başlıyoruz. Bir büyücü bize yardım ediyor ve serbest kalıyoruz... Bundan sonra gidip büyücüyü kurtaracağız ve o da bize amacımızı anlatacak. Olay da şu, işte çok çok kötü büyücüler geldi, herkesi astı kesti, kötü kötü yaratıklar getirdiler, biz onlara birşey yapamadık. Şimdi sen git bu yedi büyücüyü öldür, oyunu adventure gibi göstermek için de 7 tane sembolü ve 8 tane büyülü eşyayı bul. Onları engellemelisin çünkü baş kötü (oyun sonu canavarı) şeytanı dünyaya getirecek, dünyanın kaderi senin elinde... Ne kadar özgün bir senaryo değil mi arkadaşlar? Bu arada yukarıda bir hata yaptım, bilmeceler kötü dedim ama oyunda bilmece yok. Yani haç şeklindeki anahtarı alıp haç şeklindeki kilidi açmak ya da parıldayan kitabı alıp parıldayan rafa koymak ne kadar bilmece olabilir bilememekteyim. Biraz da iyi yönlerinden bahsedelim. Bir kere oyun büyük hem de çok büyük. Sadece oyunu bitirmeniz için gereken şeyleri yapınca (yani çözümdekileri) oyunun %70'lik bir kısmını görmüş oluyorsunuz. Oyun alanında serbestçe (yani girebildiğiniz yerleri) dolaşıp oyunu bitirmeniz için gerekli olmayan yerleri görebiliyorsunuz. Eeee, başka, başkaaa!? Ya vardır iyi yön de şimdi aklıma... Hah evet, kontroller eskisinden daha iyi (pentium için konuşuyorum, çünkü benim makinede oyun hız için frame skip yaptığından adam %80 isteğim dışında yerlere gidiyor) ama yalnızca koşma var (yani normal yürüme, sessiz yürüme falan yok). Artık koşabiliyor (**ileri ok**), zıplayabiliyor (**sol shift**), çeşitli şekillerde dövüşebiliyor (**ctrl+yön tuşları** ayrıca **alt+crtl+yön tuşları** değişik hareketler yapıyor), büyü yapabiliyor (**ctrl+alt+aşağı** ve **sol tuşları** ile büyü atabiliyorsunuz. Büyü yapabilmek için çevreden scrollar bulmalısınız scroll alınca yukarıda şekiller oluşuyor. Yaptığınız büyüye göre azalıyorlar. En fazla altı tam şekil olabiliyor), hatta eşya bile taşıyabiliyorsunuz (**space** ile eşyanın dibinde)! Eşya dedim de aklıma geldi bazen eşyaları almak o kadar işkence oluyor ki içinizden onu orada bırakmak geliyor (ama yemiyor). Sadece bir elinizde silah ve sadece bir elinizde eşya taşıyabiliyorsunuz. Diğer eliniz boş olsa bile diğer elinize eşya ve ya ikinci bir silah alamıyorsunuz. "**I**" tuşu yukarıdaki bilgileri açıp kapatır. **ESC** options, save, load ekranını getirir (oyun sırasında çözünürlüğü değiştirebiliyorsunuz). **Enter** bilgi ekranını getirir. Yüzde kaç ilerlediğiniz, almanız gereken şeyler (renksiz), aldığınız şeyler (renkli) ve topladığınız eldersign'lar (solda) bu ekranda... Kontrollerden bahsetmişken oyun tabii ki bir sürü saçmalıkla dolu. Adamımız boyunun yarısındaki taşın üzerinden atlayabilirken dizine kadar gelen bir çalıyı geçemiyor. Sadece bu oyunda değil pek çok oyunda beni kıl eden bir olay bu. Ne var yani adamımız koca koca yaratıklarla dövüşüyor da boyu kadar bir yere tırmanamıyor mu? Bu konuda en sevdiğim ve en mantıklı bulduğum oyun Tomb Raider'dır. Lara hanım (bu arada Lara'nın kötü yola düştüğü yolunda haberler duyuyorum, internet'te ayıp ayıp resimleri dolaşıyormuş, hatta ta*ip'in sitesinde bile varmış...) her türlü akrobatik hareketi yapıp her yere tırmanabiliyordu. Yani oyun yapacaksan tam yap. Biraz mantık olsun içinde. Hemen öyle "Ona bakarsan büyü de mantıksız cart curt" diye başlama ağzını yırtarım senin! Ha ne!? Pardon bir an kendimi kaybettim, devam edelim. Tabii bunların hepsi oyun uzatmaca numaraları, örneğin girdiğiniz bir dancında (peki dungeon, peki zindan) iki tane kuru kafa almanız ve dışarıda bir yere koymanız gerekiyor. Ama bir tanesini bulunca dışarı çıkıp yerine koyduktan sonra tekrar öbürünü almak için girmelisiniz ki kaybolup tekrar çıkışı arayın. Abi, iyi yönlerden bahsedecektim ama tek güzel yönü grafik, ses, düşmanların bayağı zeki olmaları ve oyunun öküz gibi büyük olması. Yani oyna oyna bitmiyor, deli ediyor. Daha ne istiyorsunuz!? Biraz daha eksiklerden bahsedeyim de belki Psygnosis'ten birileri okuyup birşeyler öğrenir falan. Örneğin "Nedir bu kötü büyücülerin rezilliği?". Uğraşıyorsun, kasıyorsun, işte burada büyücü çıkacak falan, heyecan olayı yaşıyorsun veee pıt büyücü çıkıyor iki dakikada öldürüyorsun... Tek yaptıkları yanlarına yaklaştırmamak. Tamam, ekranın diğer ucuna gidiyorsun. O orada yırtınırken sen tak tak tak büyülerini diziyorsun daha büyülerin yarısına gelmeden büyücü uçmuş... İnsan biraz etkileyecek bir şeyler yapar. İşte odaya girersin, ekran değişir yakın plan sadece büyücü görünür, şöyle bir bakar, birkaç aşağılayıcı söz söyler, büyüsünü yapmaya başlar, tam atarken oyun ekranına dönülür ve biz panikle büyüden kaçmaya çalışırız. Son darbeyi vurduğumuzda da yakın plan gözükür ve gösterişli bir şekilde yok olur.... Ve adamların ellerindeki motor bunu sağlıyor. O kadar ekran, yaratık, yapay zeka yaptıktan sonra böyle ince ayrıntılara niye girmemişler ki? Hem cd, hem pentium, hem de 16 ram? Ne eksik? Ayrıca render demo yok. Tamam olmasın, ellerindekiyle yeterince kaliteli sonuç alınıyor zaten, ama bunu kullanmamışlar. Diğer kötü yön ise ilk oyundaki atmosferin olmaması, ilkinde gerçekten müthiş bir atmosfer vardı. Düşmanlarınız size tuzak kuruyordu, kovalıyordu ve yer yer vahşi görüntüler

ATICA

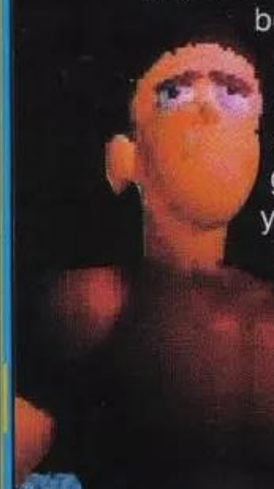
çıkıyordu. Garip karakterler, espriler, adamımızın yeri gelince yaptığı hareketler hepsi çok güzeldi. Ama bu oyunda hiçbiri yok. Her yer vahşet, her yer yaratık dolu. Yaratıkları o kadar abartmışlar ki can sıkmaktan başka bir işe yaramıyorlar. Bir tane öldürüyorsunuz, geri döndüğünüzde üç tane olduklarını görüyorsunuz. Bu yüzden **easy** oynayın. Son olarak kamera açıları... Bu tür oyunlarda hayati anlamı olan açılar çok kötü kullanılmışlar ve genellikle girmemiz gereken yerlerin görünmesini engelliyorlar. Ayrıca grafiklerde ön planda tutulan şey adamımız değil arka plan olmuş. Oyunda öyle yerler var ki, adamımız uzakta dövüşürken sizin tek yaptığınız (birşey göremediğiniz için) boş boş tuşlara basmak oluyor. Yeterince geyik yaptık artık çözüme geçiyorum. Önce, öyle sağ sol alt üst diye yazmadım. Gitmeniz gereken yeri tarif ettim. Yani size düşen araştırıp bulmak. Yolunuzun üzerindeki şu yaratığı öldürün, bu sandığı açın, o bonus'u alın diye şeyler de yazmadım. Aksini söylemedikçe yol üzerinde gördüğünüz herşeyi alın, her yere bakın. Oyunun zevki ancak böyle çıkar. Oyunun tek zorluğu ne zaman nereye gitmeniz gerektiğini bilmemek olduğu için çözümsüz oynayın ve birşeylerin yanlış gittiğini düşünürseniz çözüme bakın, bir bug'a takılmış olabilirsiniz. Silahlar konusunda ise yolunuzun üzerinde büyülü silahlar çıkabilir (wand'lar). Bunlarla bir süre (yanındaki çizgi) büyü atıp, güçlü vurabilirsiniz ama gücü bitince sıradan bir silah olur. Bu yüzden bunları alıp zaman kaybetmeyin sonra işiniz zorlaşır. Silahın gücü yanındaki işaretlerden anlaşılır. Benim bulduğum en güçlü silah +5'lik kılıç ve +6'lık wand'dı ama wand gücü bitince işe yaramaz bir sopa oldu... İksirlere gelince içmeden save edin. Bazıları zehirli oluyor. O zaman yeşil iksir bulun. Yeşiller her zaman iyileştirir. Görünmezlik o kadar da önemli değil sadece bir süre size saldırmazlar. Başka da birşey yok...

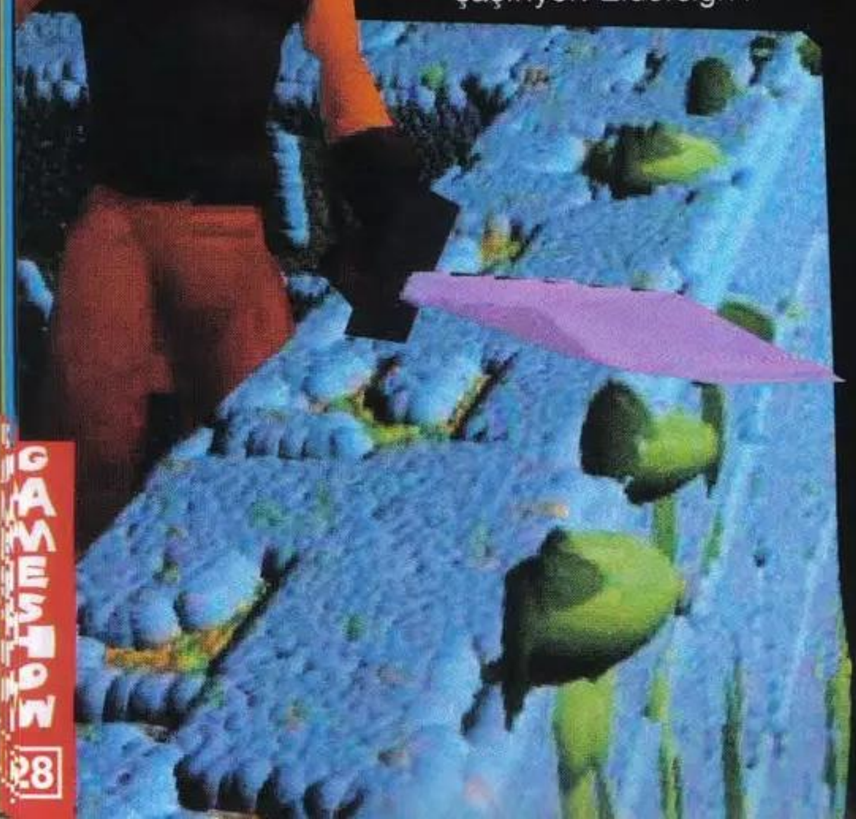
Çözüm

İlk olarak bir silaha ihtiyacımız olacak hemen demirciyi bulun ve örsün yanındaki kılcı alın. İsterseniz yerden fare de alabiliyorsunuz! Arkadaş istiyorsanız fareyi alın. Ama ileride bir eşya almak için onu bırakmak zorunda kalabilirsiniz. Siz en iyisi onu arkadaşıyla yalnız bırakın. Buradan çıkın ve kuyuya gelin ve yeşil sıvının (söylediğim yeşil sıvı bir kapının ağzında değil, arkasında sandık sol tarafında kırmızı kapı var) yanındaki kapıyı kırıp içeri girin. En üst kata çıkın (biliyorum mavi kapıyı kırıp arkasındaki kılıcı almak istiyorsunuz ama bunu sonra yapabileceksiniz). Save edin ve dikkatlice anahtarın yanına gidip kılıçla vurun. Anahtarı alıp kapının önüne gelin ve açın (anahtarla bir kapının önüne gelince kendiliğinden açılıyor). Burada aşağı giden merdivenden inin. İki heykelin arasında boşluk var. Sonra burayı teleporter yapıcaz. Aşağı inin ve yolun sonundaki zırhı giyin. Şimdi iki heykelin arasından geçebiliriz. Save edin ve lanet kuleye tırmanmaya başlayın. Lanet çünkü yüz kere düşüyorsunuz (siz düşmeyebilirsiniz sizin ki pentium). İkinci kapıyı kırıp içeriden anahtarı alın. Alttaki kapıyı açın. Büyücüyü kurtarın. En üste çıkıp staff'i alın. Aşağı inip kafalara vurun. Kapılar açılsın. Şimdi gitmediğiniz yöne gidin ve önce aşağıdaki siyah kafaya vurun. Sonra sol üstteki yola girin. Kapalı bir yerde olmalısınız. Buradaki amacınız aynı renkteki kafa ve kollara vurup anahtarını almak ve kapısını açmak. Önce mavi kafaya vurun ve mavi kolu bulup vurun (kollar zaten yan yana). Şimdi çevreyi dolaşıp mavi anahtarı bulun ve mavi kapıyı açın. Bu odadaki yeşil kafaya vurun (Kafaya vurduğunuzda dili içeri girmelidir. Eğer olmuyorsa yanlış kafaya vuruyorsunuz demektir). Sonra yeşil kola vurun. Mor anahtarı bulun ve mor kapıyı açıp kırmızı kafaya ve sonra kırmızı kola vurun. Mavi kapıdan girin ve kılıcı alıp kafalara vurun. Dışarıda bir kulube daha var (kapısı demir parmaklıklardan oluşuyor ve önüne gelince açılıyor) ona girip içindeki kafaya vurun. Teleporter'a dönün ve kuyunun yanına gelip arkasındaki büyük kapıya vurun. Alt katta istediğiniz kadar dolaşın (kılıç, iksir falan bulursunuz) işiniz bitince merdivenlerden yukarı çıkın bu sırada iki tane shadow warrior belirecek ki, onları öldürün ve birinin bıraktığı **elder sign**'ı alın. Bunlar pizza dilimi şeklinde yeşil, dönen şeyler. **Enter**'a basınca çıkan ekranda sağdaki dairenin içinde beliriyorlar. Sağdaki merdivenden çıkın ve warlock'u bulun ve acımadan öldürün. Kristal küreyi bulup kullanın (bunlar her baş kötü öldürdüğünüzde aktif hale gelirler). Şimdi AHIRdaki atın yanına gelin. Bakın arkadaşlar tekrar söylüyorum A-HIR hani içinde samanlar falan olur. İki tane at var da onun için söylüyorum. Zaten öbür at açık bir alanda bu AHIRın içinde. Böyle karışabilecek noktaları üstüne basa basa söylüyorum çünkü genellikle yazdığım adventure'larla ilgili sorularda çözümde yazan şeyleri soruyorsunuz. Gözden kaçıyor okurken herhalde... Ne diyorduk? Hah AHIRdaki atın yanında grafiker arkadaşların görünmesin diye bir taraflarını yırttıkları bir kapı var ama ben gördüm. Oraya girin ve aşağı inin. Kapıyı açın (kapıya vurun dememe gerek var mı?) tabii önce kafaya vurun. Merdivenlerden aşağı inin ve dancında (dancın= mahzen, zindan (dungeon)) dolanıp içki içen yaratığı bulun. Aslında bu oyunun en güzel bilmecesi. Aslında tek bilmecesi ama yine de güzel yapmışlar. Şimdi gerçekte pembe (mor?) olan ama burada gri görünen şişeyi alın ve kuyunun yanına gelip diğer yaratığa verin (kendisi alacak zaten). Olayı anladınız değil mi? Bence hoş bir bilmece. Aslında bayağı ipucu verilmiş (kuyunun yanında da pembe şişeden var). Artık kuyudan inebiliriz. Üç tane kolu bulup üçüne de vurun. Büyük kapıdan girip bakının. Sonra kuyudan çıkın. Şimdi diğer atın (yani AHIRdaki değil) arkasındaki yola girin (ama yavaş girin yoksa kendinizi suda bulursunuz). Bu arada suya düşerseniz bahçeye kadar yüzün ve teleporter'a girin. Herneyse buradaki merdivenden yukarı çıkın. Biraz dolaşıp çatıya ulaşın (bunu için yukarıya çıkan merdivenleri kullanın). Çatıdaki bacaya atlayın. Dancına teleport olacaksınız. Ta daa işte oyunun en iğrenç yerlerinden birisi. Önce sağdaki merdivenden inin ve parlayan kuru kafayı bulup başa dönün ve yukarı çıkıp boşlua koyun (kendisi koyuyor). Tekrar inin ve ikinci kafayı bulun. Onu da yerine koyunca soldaki merdivenden inin ve soldan giderek göle ulaşın. Save edin. Gölün kıyısında bir yer parlıyor ve bu parıltının üzerinden yürüyebiliyorsunuz. Dikkatlice karşıya geçin (daha doğrusu save-load ederek). Buradaki kılıcı

alabilirsiniz sonra da kuru kafanın altındaki yere girin ve son kafayı alıp yukarı çıkın. Onu da yerine koyunca geçit açılıyor. Soldaki büyük hacı alıp tahtta oturan adama verin ve yüzüğünü alın. Sağ taraftaki küçük hacı alın. İkinci eldersign'ı alın. Artık kırmızı kapıları açabiliyoruz. Kristal küremizle konuşup ilk kırmızı kapımızı kırarak kuyudan çıkıyoruz. Buradaki kırmızı kapıları açarak +4'lük bir balta bulabilirsiniz (hatta bulun!). Ama önce AHIRın üstündeki kafaya vurun ve açılan yerden girip yeşil botları alın ve önünde yeşil birikinti olan kapıdan girip kafaya vurun. Şimdi baltayı bulup

köprüyü açan kola vurabilirsiniz. Köprüyü geçtikten sonra dolaşıp mezarlığı bulun. Önüne gelince adamımız haçla kapıyı açacak. Mezarlığa girin ve ilerideki küçük dancına girin. Bir zırh bulacaksınız. Sonra kiliseye gelin. Kutsal su sizi full yapar. Sönük muma vurun ve geçide girin. Oyunu save edin. Şimdi bu salak bahçede dolaşıp salak açıklıkta salak amazonlarla dövüşmelisiniz ama kesinlikle salak merdivenlerden çıkıp salak lanetli köye gitmeyin ölürsünüz. Bunun yanında SEVGİLİ grafikerlerimiz bahçeyi öyle GÜZEL dizayn etmişler ki girmeniz gereken yollar hep en görünmeyecek yerlerde kalmış. Ne GÜZEL! Bunun yanında salak açıklıkta salak amazonlarla yaptığınız salak savaşta dikkatli olun çünkü burası bug'lı ve ben bunu anlayıp geçene kadar bu salak yeri iki salak saat boyunca oynadım. Eğer söylediklerim olmazsa sonra söyleyeceklerime uyun: Alandaki bütün amazonlar ölünce kapı açılacak (açılmazsa reload..), kapıdan girdiniz çok güçlü olan (!) büyücüyü yendiniz, bıraktığı şeyi aldınız, sonra açıklığa geri dönüp sağdaki eldersign'ı aldınız. Eldersign'ı alamadınız reload... Dikkat etmeniz gereken bütün amazonları tek tek öldürmeniz yoksa salak oyun şaşırıyor. Eldersign'ı





almanız için çiçeği öldürmeniz ve yanına çıkmanız gerekiyor. Bunu da yapınca mağaraya gidin, küreye meraba diyin ve mağaranın sonundaki dört heykelin ortasına gelin... Artık mavi kapılar da açılıyor. Evet artık oyunun başında görüp sulandığınız +5'lik golden sword'u alabilirsiniz (merdiven çıkıyordunuz, kafes gibi bir yerde...). Şimdi gitmeniz gereken yer üzerinde bombalar bulunan bir merdivenin ucundaki mavi kapı. Arayın bulun.. Merdivenden çıkarken çok eğleneceksiniz! Tavsiyem zıplayın, böylece bomba sizi itemiyor. En üst kata çıkın ve büyücüyle dövüşün (önce teleport olacaksınız). Zırhı aldıktan sonra kırmızı el içindeki yıldızı (ben yıldıza benzettim) alın ve bir alt katta sağdaki görünmeyen kapıdan geçip mavi kapıyı kırarak eldersign'ı alın. Sonra alttaki kapıyı (mavi olanı) kırıp arkasında ne varsa alın.. Sonuçta bu kulenin altını üstüne getirin. Kuru kafanın altındaki kapıdan girin ve yine büyük ustalıklarla görünmemesi sağlanmış merdivenden inin ve küreye bakın sonra da teleporter'a jump.... Şimdi kiliseye girin ve bahçeye ulaşın. Şimdi dikkatli olun burada bir eldersign var. Yolların ayrıldığı ekranda sağdaki ilk yola girin buradaki çiçeği öldürüp eldersign'ı alın. Dikkat etmeniz gereken bu yolun tek açıdan görünmesi. Bunu da aldıktan sonra sağa doğru giden merdivenden (bu arada bir aksilik yoksa 2 tane eldersign kaldı) köye ulaşın. İğrenç kahverengi ölümsüz yaratıklara dikkat edin ve kuyuyu bulun. Bunun çevresindeki evlerden birinin ikinci katından kuyuya atlayın. Girmeniz gereken evin kapısının zor bulunduğunu ve atlamanız gereken yönde parmaklık olmadığını söylersen yeterince yardımcı olmuş olurum sanırım! Kuyunun içinde çok önemli bir yıldız daha var. Onu alınca hoop bütün kasabalılar geri dönüyor. Önce kiliseye gidin (hayır buradakine) küreyi kullanın ve oturan insanların işaret ettikleri yönleri takip edin. Bir ev bulacaksınız. İçinde bir ayı kafası var. Onun koluna vurun ve açılan yere girip lambayı alın (şöminenin oralarda). Şimdi gölün yanındaki ormana girin ve yıkıntıları bulun (Sol taraflarda). İçindeki teleporter'a girin. Biraz hoplayıp zıplayarak (ve bol bol uçuruma yuvarlanarak) bir kapıya ve bir teleport'a daha girin. Şimdi salak necromancer'ı bulun ve öldürün (Salak diyorum çünkü 1: Daha önce çıkan robe'lu iskeletlerden bir farkı yok, çünkü 2: İlk burayı oynadığımda onu öldürdüğümü bile farketmedim çünkü çok kolay). Eldersign'ı alın ve karolu yere girin. Eğer lambayı almadıysanız karanlık bir yerdesiniz ve teleporter'la dışarı ışınlanacaksınız. Aldıysanız hemen save edin. Geçmiş olsun, oyunun en iğrenç yerindesiniz. Benim görevim birkaç tavsiyeyle sona eriyor. Sürpriz! Sürpriz! Artık zaman kısıtlaması var!! Verilen (ve görünmeyen) süre içerisinde bölümleri tamamlayamazsanız ölüyorsunuz. Geldiğiniz her bölüm biraz daha süre veriyor. Ana mantık sandıkları açarak içlerindeki parlak şeyle gitmeniz gereken yerlerin önünü açmak. Süreniz kısıtlı olduğu için bütün sandıkları değil de kapıları açan sandıkları açmanız gerekiyor. Tabii bu arada çevredeki tuzaklar sizi uzaklara savurmayı ihmal etmiyor. Uygulamanız gereken taktik, her bölüm başında ayrı bir yere save edin. Bütün bölümü dolaşıp, bütün sandıkları açın. Asıl açmanız gereken sandıkları ve gitmeniz gereken yolları öğrenin. Load edip sadece bölüm geçmeniz için gerekli ve aldığınızda kadının konuştuğu şeyleri alın. Ayrıca eldersign ve scroll'da bu bölümlerde. Rezilliğe gelince bu bölümlerin bütün bölümlerden daha kötü dizayn edilmiş olması ve benim bilgisayarımda (486...) adamın istediğim yer dışında her yere gitmesi (frame skip yüzünden). Umarım sizde doğru çalışır da çıldırmazsınız. En sonunda baş kötü, oyun sonu canavarı çıkıyor. Öldürüyorsunuz rahat ediyorsunuz, ediyoruz, ediyorum..... Oyun bitti, bu kadar, the end.... Sonuç diyorsunuz. Önce ilk oyunu bitirin sonra da bunu alın. Alın yani... O kadar kötüledim ama yine de sizi bir süre oyalar. Çözümsüz oynarsanız hem sinir krizleri geçirir hem de eğlenirsiniz... Ama 486'nız varsa sakın almayın yazık size.... Oyun Dos ve Windows 95'te çalışıyor. Oyun 12 Ram'da Dos'ta çalışmadı ama W95'te çalıştı. Alın size 95'in avantajı! Başka bir şey demeyeceğim oyun hakkında... Xmen'in dövüş oyunu çıktı. Tek kelimeyle MÜKEMMEL! Oyun 800*600 ve şimdiye kadar hiç bir oyunun çalışmadığı kadar hızlı çalışıyor. Hepiniz alın, almalısınız! Kimse kapmamışsa ben yazıcam. Ooo saat kaç olmuş! Daha yazıyı gönderip character sheet'imi yazıcam... Yarın da Ravenloft çalışırım... May SUNE "BLESS" you all!!!

☒Efe "Mist Bringer" Mumoğlu

FİRMA: PSYGNOSIS
TÜR: ARCADE-ADVENTURE
SİSTEM
PENTIUM 60
16 MB RAM WINDOWS 96
1 CD 20 MB HARDISK
GENEL: %83

BOĞAZİÇİ® COMPUTER

HALKCI SOK.
BAKIRKOY
PASAJI 31/16
BAKIRKOY/IST

CD OYUNLAR 1.100 TL

GAME PAD 2&4 1.400 TL
GAME PAD 8 FIRE BUTTON 1.950

CD KAYIT 1$

30 CD'Li PC OYUN ARŞİVLE
HİZMETİNDEYİZ..
ARŞİVİMİZİ CDYE KAYIT
YAPTIRA BİLİRSİNİZ.

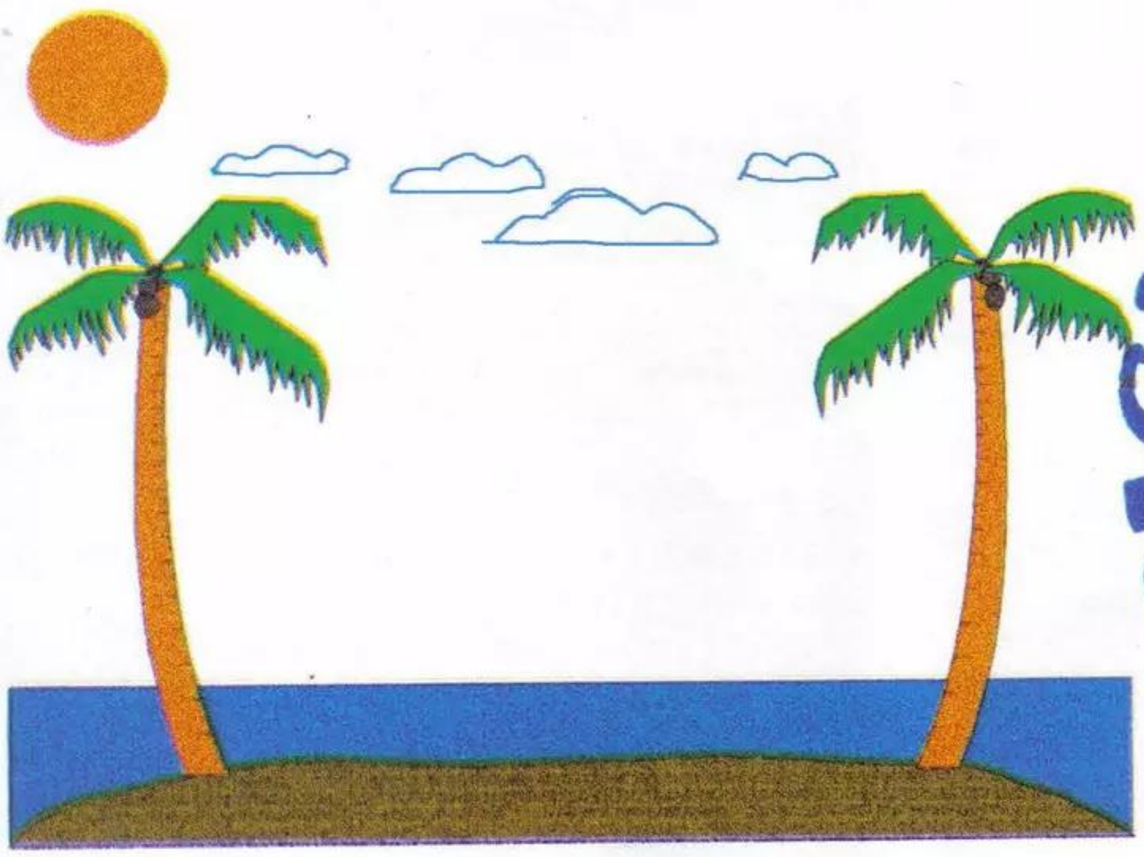
CD + 450 DİSKET OYUN 35$
OYUN LİSTESİ İSTEYEBİLİRSİNİZ..

PixelView Combo TV

170$+KDV

2MB PCI VGA
CARD,ITVTUNER,TELETEX,
VİDEO,CAPTURİNG,UZAKTAN
KUMANDA,MPRG PLAYER

CD/CD-ROM KUTULARI/DİSKET KUTULARI/TOZ ÖRTÜLERİ/AKSESUARLAR/A4 TECH MOUSE/QUİCK SHOT JOYSTİC/QUİCK SHOT SOUND FORCE/HANDY SCANNER/PAGE SCANER/FLATBED SCANER



APACHE 33.600 FAX-MODEM 85$+KDV

video cd movies ADULT

SİPARİŞLERİNİZ BİR GÜNDE
KARGO İLE ULAŞTIRILIR.

tel:5721624
fax:5438957

BANKA HESAP NO: İŞ BANKASI BAKIRKOY ÇARSI SB 1006-1614907

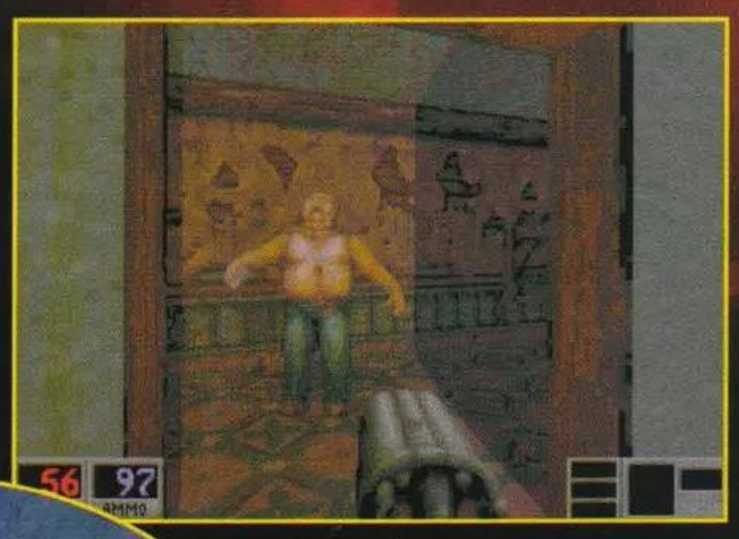
BLOOD

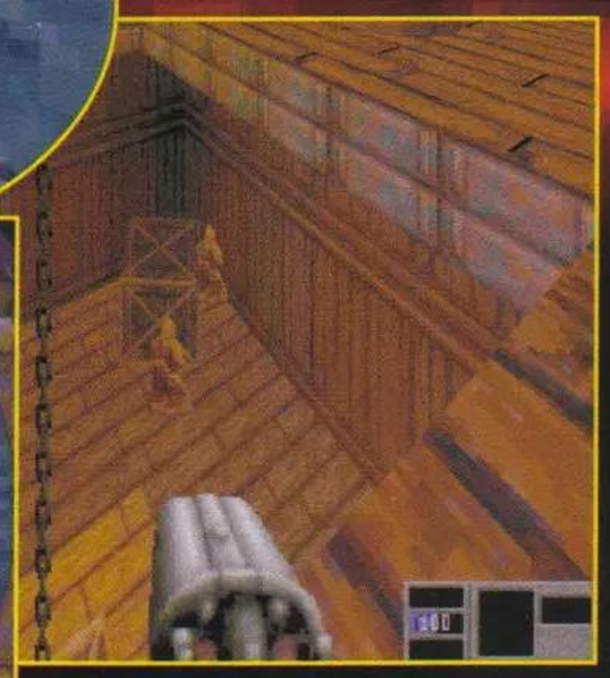
Eeee? Hani Quake çıkmış mertlik bozulmuştu? Genel kurallara göre Quake'in başarısından sonra artık Doom gibin değil Quake gibin oyunların çıkması gerekiyordu. Redneck'le Blood'ı Quake'e pek benzetemedim şahsen. Bunun birkaç nedeni olabilir; "Yani şimdi Quake iyi satmış başarılı olmuş olabilir ama ne malum insanların full 3D'den sıkılmadığı? Prensip olarak bir oyunun ikincisi de başarılı olmadan taklit etmiyoruz" bu bir, "Siz şimdi bizimle dalga falan mı geçiyorsunuz? Biz daha 2D adamları doğru düzgün çizemezken oturup full 3D adam mı render edecez!? Paramız olsun yapacak adam buluruz..." bu iki, "Aslında yapacaz biz de istiyoruz ama şu andaki standartlar elvermiyor. P2'ler bir yaygınlaşsın bunun da suyunu çıkarıcaz merak etmeyin. Günümüzün pentium'larında doğru düzgün çalışacak oyun yapmak için çok uğraşmak gerekiyor. Uğraşacağız da ne olcak? Ne yapsak satıyor zaten!" bu da üç oluyor (Jedi Knight ve Hexen 2 Quake gibi olacak ama çaktırmayın). Neyse en azından ellerindeki motoru (Duke 3D) geliştirip

geliştirip oyun yaptıkları için gittikçe daha kaliteli ve detaylı Doom gibinler görmeye başladık. Artık background'lar daha güzel, konular daha kaliteli ve dediğim gibi bir sürü ince detay var. Bunların çoğunu Quake'de göremiyoruz (doğal olarak pentium'ların kapasitesi yetmez zaten diyorum ama bakalım Jedi ile Hexen nasıl olacak?). Örneğin **Blood** şu anda türünün en iyi temsilcisi. Duke'ten daha detaylı, grafikleri, konusu, sesleri kısaca her bişeyi daha iyi. Redneck'i bana sormayın onu geçen ay yazdık (yazarlar arası ittifak söz konusu, derginin birliğe ihtiyacı var da!) tek bildiğim bende korkunç yavaş çalıştığı, grafiklerin sadece Svga olduğu ve konusunun iğrenç olduğu (bana göre). **Blood**'a geri dönüyoruz ve önce konusundan bahsediyoruz (ünlem çünkü bu tür oyunlarda doğru dürüst konu olmaz ama bu oyunda var)! Her zamanki gibi uzaylılar dünyaya saldırdı, Marsa gidip hepsini öldür değil de daha ilginç ve güzel bir konu yazmışlar, şöyle bişi: Karakterimiz **Caleb**'in geçmişi 1800'lü yılların vahşi batısına kadar uzanıyor. **Caleb** daha 17 yaşındayken yaşadığı kasabanın şartları yüzünden acımasız bir silahşör olarak ün salmıştı. Yedi yıl sonra yanmış bir evin yıkıntılarının öndeki **Ophelia Price**'la tanıştığında **Cult of Tchernobog**'a gireceği ve **Tchernobog** adındaki Tanrının seçilmişlerinden biri olacağı aklından bile geçmiyordu. **Tchernobog** bütün seçilmişlerini iki dünyanın arasındaki tapınağına çağırdı. Ve bir anda... Karanlık tanrıları gürleyerek hepsini cezalandırdı. Cehenneme doğru yok olurken akıllarındaki tek soru "Neyi yanlış yaptık?" oldu... **Caleb** soğuk ve kuru bir yerde uyandı. Her yer kapalıydı. Bağırdı yumrukladı ve sonunda kapak açıldı. Artık dünyaya geri dönmüştü... Mezarından uyanmıştı... Artık tek bir amacı vardı. **Ophelia**'yı bulmak ve **Tchernobog**'a sormak... "Neden?". İşte konu böyle bişi. Bunun bir kısmını oyunun başındaki demoda görüyorsunuz. Tamam konu güzel. Grafiklere gelince onlar da çok güzel 800*600'e kadar çıkabiliyor (Bir arkadaşım 1024*768 olduğunu iddia etti ama setup'ta öyle bir seçenek göremedim). Onu bırak, 800*600 her oyunda oluyor ama grafilerin en güzel tarafı detaylı olmaları. Hemen hemen oyun ekranındaki herşeye etki edebiliyorsunuz. Çevredeki cesetleri parçalamak, ağaçları yakmak, camları kırmak gibi. Ayrıca ölen düşmanınız üzerinde eğlenmek, kafası kopan zombilerin kafalarıyla futbol oynamak gibi şeyler de var. Grafik de OK! Seslere gelince bir duruyoruz. Evet şimdi devam edebiliriz çünkü sadece ses efektleri 25Mb tutuyor! 750'den fazla ses efekti var. Düşmanlarımızı parçalarken adamımızın attığı kahkahalar, düşmanlarımızın bizim için sarfettiği iyi sözlerin dışında background'lara özgü ve atmosfere sokan sesler de bulunuyor. Müzikler midi ve normal bir ses kartı için fena değil. Ama oyunun CD-Audio müzikleri gerçekten çok güzel bunlar için cd alınır. Cd almak diyince aklıma geldi oyuna 6 tane de render demo koymuşlar. Oyundakiler .smk ayrıca windows'tan seyretmek için .avi formatında 24 bit olarak da cd'ye konulmuşlar. Aslında çok çok güzel değiller arkadaşınızda bir kere görseniz yeterli olur ama cd-audio'larla birlikte olunca cd'sini almak daha karlı oluyor. Kontroller ve oynanabilirlik derseniz güzel hatta çoğu doom gibinden daha güzel. Çünkü daha mantıklı. Bilirsiniz bütün doom gibinlerde cephane bitince kullandığınız salak bir silah vardır (tekme, yumruk) ve hiç bir işe yaramaz. Siz onla vurana kadar düşman size on

kere vurur. Bu oyunda elinizde bir tırpanla başlıyorsunuz ve düşmanın yakınında oldukça etkili bir silah olduğunu görüyorsunuz, en fazla üç vuruşta düşmanınızı öldürüyor. Bunun gibi diğer silahlar da etkili bir şekilde düşmanınızı öldürüyor. Yani Hexen'deki gibi birini öldürmek için yarım saat ateş etmiyorsunuz. Aynı şey sizin için de geçerli, zırhınız yoksa tek shotgun darbesi ölümünüze yol açabilir. Bunun sayesinde oyun daha eğlenceli oluyor. Suyun altında ateş etmeyi görmezden gelelim isterseniz, yazık oyuna, o kadar artısı var. Konu açılmışken silahlar:
Tchernobog'un adamları güçlü oldukları gibi silahlılar da... Bu durumda sizin de silaha ihtiyacınız olacak. Her silahın iki çeşit ateşi var biri **CTRL** ile yapılırken diğeri **X tuşu** ile yapılıyor. Bazı silahlardan ikinci bir tane bulunca iki silah birden kullanabiliyorsunuz bunun yanında **Guns Akimbo bonus**'unu bulursanız bütün silahlarınız güçleniyor tabii bir süre... İşte oyundaki silahlar:
Pitchfork: Yukarda anlattığım tırpan.
Flare Gun: Yanan mermiler kullanıyor ve hedef vurulursa yanmaya başlıyor. Hedef siz olursanız

bir an önce su bulun! X tuşu ile kullanınca geniş alanda etkili oluyor. 2'li olabildiği gibi cephane olarak da **Flares** kullanıyor (nası yani?).
Sawed-Off Shotgun: Klasik shotgun işte...
CTRL bir hedef için, **X** geniş bir alana etki etmesi için. Cephane olarak **Shotgun Shells** işinizi görür.
Thompson's Machine Gun: Hoş bir makinalı tüfek **X** ile kullanmak çok zevkli ayrıca yeni girdiğiniz bir odadaki pek çok mahlukat için gayet yararlı. **Bullet Drums** yer. Oyunun başka bir artısı olarak boş kovanlar yere düşüyor ve orada kalıyor (detay olayı).
Dynamite Bundles: Dinamitin bir orjinalliği kalmadı artık. **X** ile kullanınca yakıp elinizde tutarsınız **CTRL** ile atmazsanız bum! **CTRL**'ye basılı tutarsanız alta bir çizgi çıkar bu ne kadar uzağa atacağınızı gösterir. Ne cephanesi? Dinamit alıp dinamit atıyorsunuz!?
Remote Detonators: Bu da Duke'te vardı. Bomba koyuyorsunuz sonra düğmeye basıp patlatıyorsunuz. **X** ile yanınıza bırakıyorsunuz. Daha orjinal fikirleriniz yok mu? **Remote Detonator** verin kulunuz köleniz olsun.
Proximity Detonators: Bu deminkinin değişik versiyonu. Bunu bırakıyorsunuz üzerinden geçenin etleri kemiklerinden ayrılıyor, yani ölüyor (iyiki söyledim yoksa anlamıycaktınız). **X**'le yanınıza bırakıp siz ölüyorsunuz... Diet: Proximity detonator.
Incinerator: Bazuka efekti yaptığını söylemem yeterli sanırım? **X**'le ard arda birkaç tane atıyorsunuz. **Gasoline Cans** istiyormuş.
Voodoo Doll: İşte orjinal silahlar başladı. Benim en sevdiğim silah bu. Düşmanınızın karşısına geçip **CTRL** ile iğne batırıyorsunuz. **X** yapınca **force** kullanarak düşmanı kül ediyorsunuz (bazen...). **Voodoo Doll** bulmanız yeterli.
Aerosol Can: Bize pek yabancı bir silah değil. Engin Abla saç spreylerini hep böyle kullanır. Eski yerimiz yandığı için taşındık zaten. **X** yapınca ise molotof kokteyli yapıp düşmanlarınıza sunuyorsunuz. **CTRL** ile servis etmezseniz siz içmek zorunda kalıyorsunuz!
Tesla Cannon: Tesla'yı Red Alert'ten biliyorsunuz zaten. **X**'le geniş alan hesabı. **Nikola Tesla** işe yarayabilir.
Life Leech: Düşmanlarınızın yaşam enerjisiyle





çalışıyor. Yalnız dikkat edin enerjisi biterse sıra size gelebilir.
Çevrede dolaşırken sizin için bırakılmış şeyler var örneğin sağlığınızı arttıran **Essence:** Sağlığınızı 20 arttırır max 100; **Life Seed:** Sağlığınızı 100 arttırır max 200. Bunların yanında korunmanızı sağlayan **Body Armor:** Zırhınızı 100 yapar; **Fire Armor:** Zırhınızı 100 arttırırken ateşe dayanıklılık kazandırır; **Spirit Armor:** Zırhınızı 100 yapar ve **Voodoo Doll** ve **Life Leech**'ten hasar almanızı engeller; **Super Armor:** Zırhınızı 200 arttırıp normal, fire ve spirit armor özellikleri verir; **Basic Armor:** Bütün zırhlarınıza 50 ekler.
Değişik özellikler veren şeyler de var tabii: **Death Mask:** Bir süre vurulmamanızı sağlar. Ama fiziksel etkileri engellemez. Yani hala yanınızda dinamit patlarsa, patlamanın etkisiyle uçurumdan aşağı uçabilirsiniz; **Guns Akimbo:** Tek elle kullanılan silahlarınızı çiftler (Shotgun, Flare Gun ve Tommy Gun gibi); **Reflective Shots:** Bunu alınca kurşunlar hoop sahibine geri dönüyor. Ne yazık ki dinamitler ve **Flare Gun** buna dahil değil...
Bazı şeyleri alınca hemen kullanamıyorsunuz. Ya **inventory**'den seçip **enter** yapıyorsunuz ya da yanında yazan tuşa basıyorsunuz: **Crystal Ball** ("**C**"ye basın): **BloodBath** modundayken (multiplayer) diğerlerinin nerede olduğunu görmenizi sağlıyor; **Beast Vision** ("**B**"ye basın): Karanlık mı o da ne; **Dr.'s Bag** ("**M**"ye basın): Sağlığınızı 100'e tamamlar; **Jump Boots** ("**J**"ye basın): Zıp, zııp, zıııp, zııııp, güüüm! Kısaca daha yükseğe zıplamanızı sağlıyor.
Fark ettim de oyunda fazla eşya yokmuş. Hatırlarsanız Hexen'de bayağı birşey vardı. Gerçi Hexen'de sadece anahtar toplamayıp puzzle falan da çözüyordunuz. Neyse... Oyunun bölümlerinden biraz bahsedeyim. Konusunda anlattığım gibi oyuna mezarda başlıyoruz. Secret! Secret! Hemen yandaki tabutun önünde eğilin ve **space**'e basın. Sol tarafta köşedeki duvarın önünde **space**'e basın. Anlayabileceğiniz gibi secret'ları bulabilmek için çok dikkatli oynamalı ve şüphelendiğiniz heryeri **space** ile yoklamalısınız. Bunun yanında duvardaki çatlaklar size kısaca vur beni demektedirler. Dinamit, bazuka gibi "etkili" silahlarla patlatabilirsiniz. Bunun yanında oyun ekranındaki patlama olasılığı olan şeylere de ateş ederseniz yararlı olur, bunu o şeyin yanında yaparsanız sizin için yararsız ve hatta zararlı olur (kısaca siz de onla uçarsınız demek istiyorum). Bu şeylere üzerinde **TNT** yazan fıçılar (haklısınız hiç anlaşılmıyor ben de zaten şans eseri bulmuştum), yangın söndürücüler (cık cık cık bu Duke'te de vardı) örnek olabilir, hatta olur. Bakayım, eee bunun dışında camları kırın dikkatlice dışarı çıkın birşeyler olabilir, sonra hah, kazan falan gibi şeyler görünce hemen içine dalın ve aynı hızla dışarı çıkın. Yüzde yüz içinde birşey vardır. Çevredeki insanları, insan artıklarını kısaca çevredeki her türlü eti tırpanla parçalayın içinden life essence çıkabilir. Bu da bittiğine göre oyunun özelliklerinden bahsedeyim. Ses, grafik falan yukarıda anlattık, bu oyunun benzerlerine göre en güzel yanı **level desing** olayı. Adamlar bayağı uğraşmışlar ve sonuçta birbirine benzemeyen bir sürü güzel bölüm çıkmış. Oyun **4 episode**'dan oluşuyor. Her episode **6-8 bölüm** içeriyor. Backgroundlarda daha bir 3D havası var. Dediğim gibi motorun bütün olanakları sonuna kadar kullanılmış. Lütfen oyundan gerçekten zevk almak istiyorsanız, biraz korkmak istiyorsanız ve bu atmosferi yaşamak istiyorsanız **CHEAT YAPMAYIN.** Hani Hexen'i biraz anlarım ama bu oyunda cheat yapınca hiçbir zevki kalmıyor. Bir odaya girince kapının arkanızdan kilitlenip bir anda bir sürü zombinin üzerinize saldırdığında yaşadığınız heyecan başka bir oyunda yok (Bir de Quake'te var!). Yerim azalıyor son söylemek istediğim 3 bölümdeki **phantom express** gerçekten çok mükemmel çünkü bölüm hareket eden bir trende geçiyor. Camdan dışarı bakınca çevrenin trendeymiş gibi kayması hoş bir olay. Bir de 2. bölümün sonunda bölümü bitirmeden karanlık tüneli takip edin, yolun sonunda bir secret bölüm var. Bayağı eğlenceli! Son sözlerimi söylüyorum oyun 486 fena çalışmıyor yalnız Min. 12 Ram istiyor ve onda bile sorun çıkarıyor yani 16 Mb pentium şart ve zaten onda da çok iyi çalışıyor. Oyunun cd'sini alın demiştik, bakiim hah oyunun iki versiyonu var. Birisi (tabii ki korsan zaten şu anda piyasadaki oyunların çoğu korsan) Quake ve Duke 3d ile birlikte geliyor. Bende ve bir arkadaşımda (P100, 16 Ram) oyunun cd-Audio'ları ve demoları oyun sırasında çalışmadı ama cd'de var. Başka bir arkadaş da (P-pro, 32 Ram) hepsinin çalıştığını iddia etti. Bence çalışmamaları için hiçbir neden yok çünkü ne demolar ne de cd-Audio Ram'le işlemciye ihtiyaç duyuyor. Belki bu versiyon bozuktur diye teklisini tavsiye edicem ama ondan da emin değilim (denemedim). Bir şekilde deneyip öyle alın. Dungeon Keeper gelmiş cümleten hayırlı olsun, geriye Lands of Lore 2 kaldı. Oh oh 1600 kelime olmuş ben kaçıyom. May Loviatar bless you all...

☒Efe "turtle" Mumoğlu

FİRMA: MONOLITH
TÜR: DOOM GİBİN
SİSTEM: PENTIUM 75 / 16 MB RAM / 1 CD 70 MB HARDISK
GENEL: %94

BROS COMPUTER

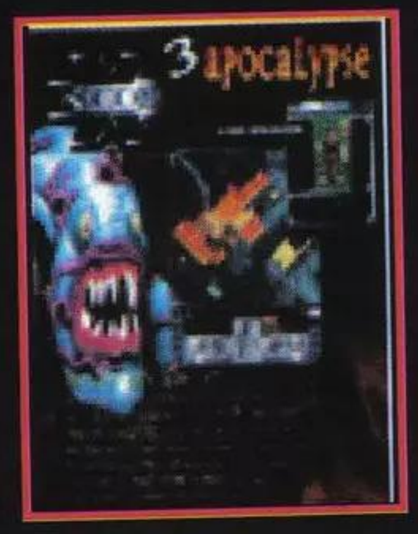
PC'DE 1 NUMARA

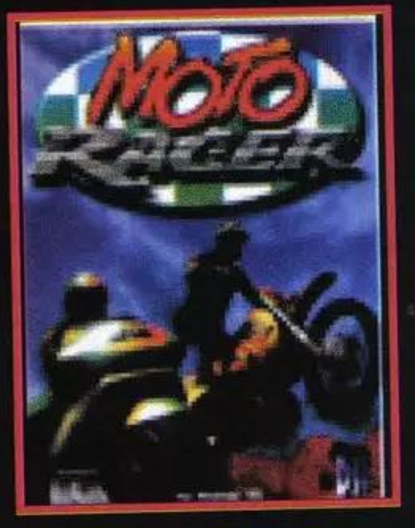
- TOPTAN VE PARAKENDE CD - DİSKET OYUNLARI

TÜRKİYE'NİN HER İLİNE KARGO İLE 1 GÜNDE ULAŞTIRILIR

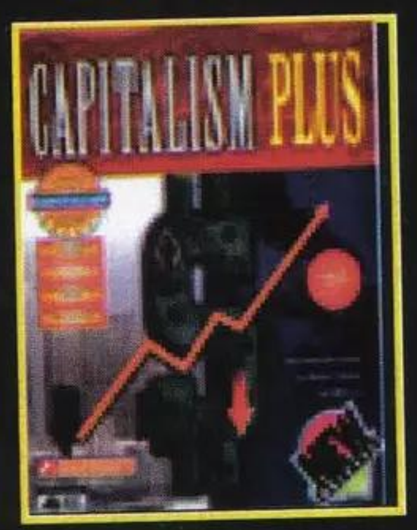
FAX-MODEM INTERNET UPGRADE SCANNER TAMİR CD ROM

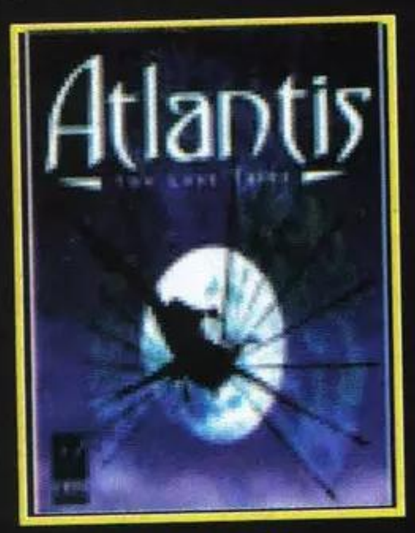
GÜNDOĞUMU CAD. DEMİROZ İŞHANI 8/1
TEL:0216 391 54 03
FAX:0216 391 54 04 ÜSKÜDAR - İSTANBUL

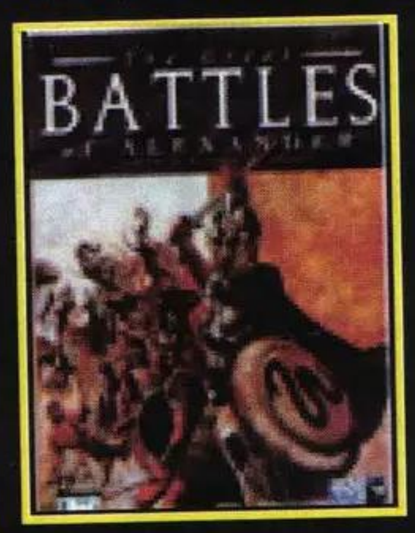


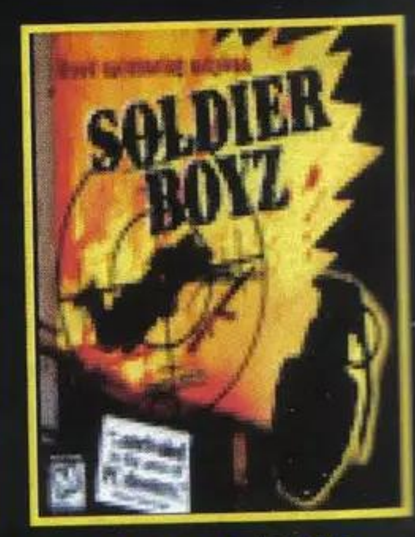


EN YENİ OYUNLAR EN ONCE BROS'A GELİR

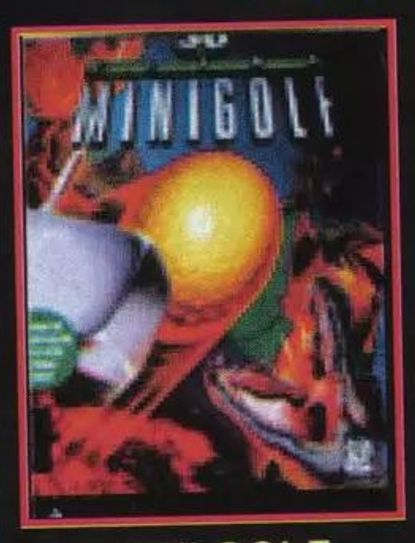


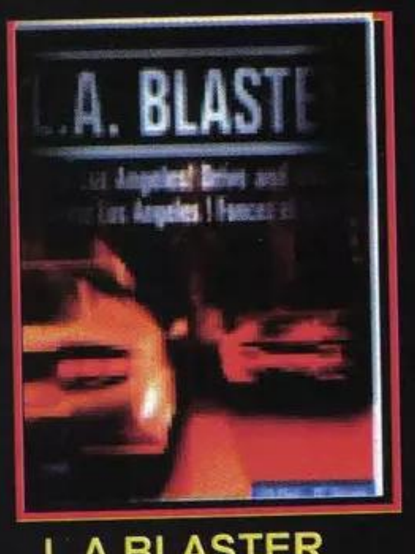


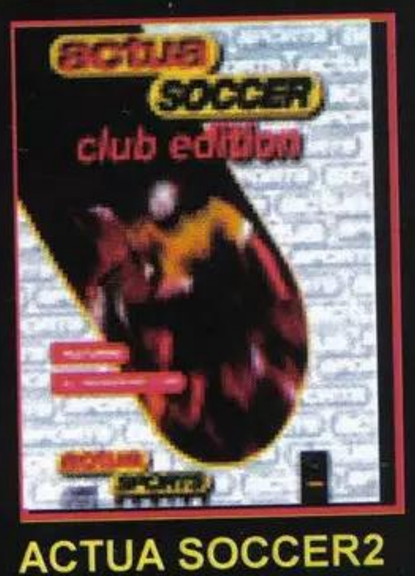


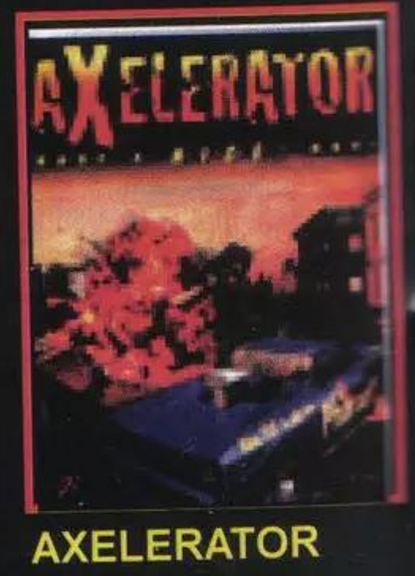


YENİ DİSKET OYUNLARIMIZ GELMİSTİR MUTLAKA ARAYINIZ

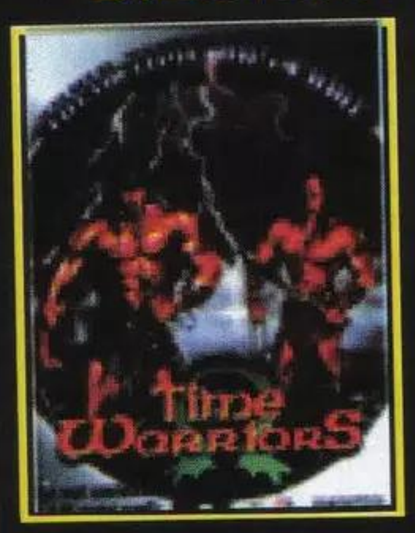


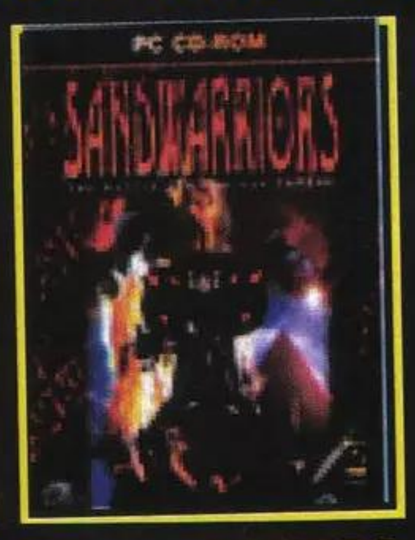


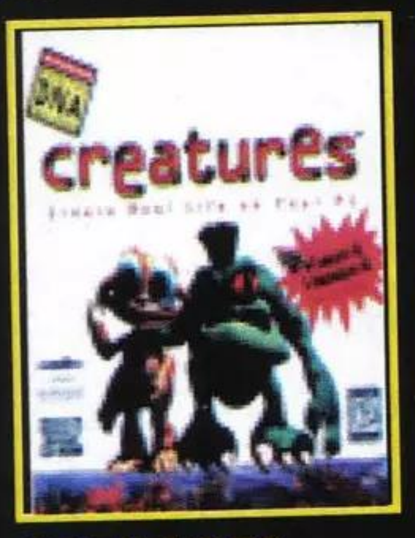


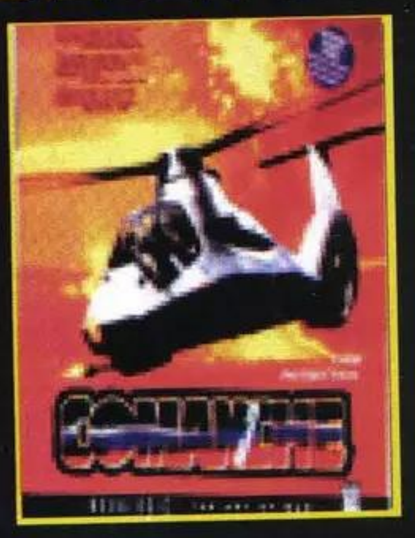


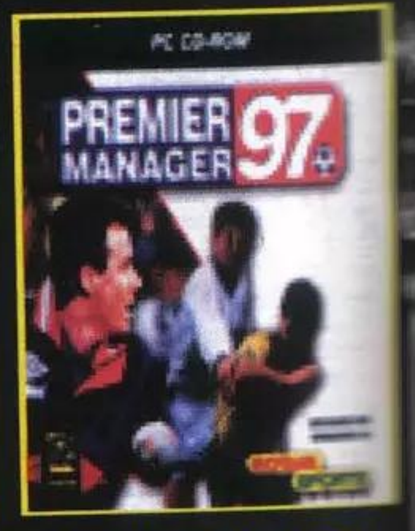
BİLGİSAYAR FİRMALARI YENİ CD OYUNLARINI BİZDEN TAKİP EDİNİZ







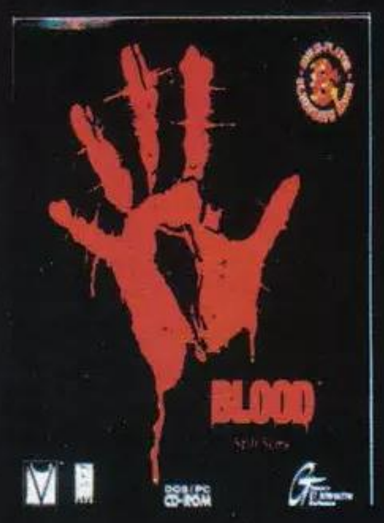


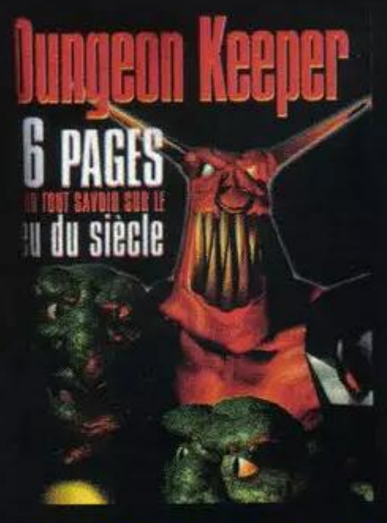


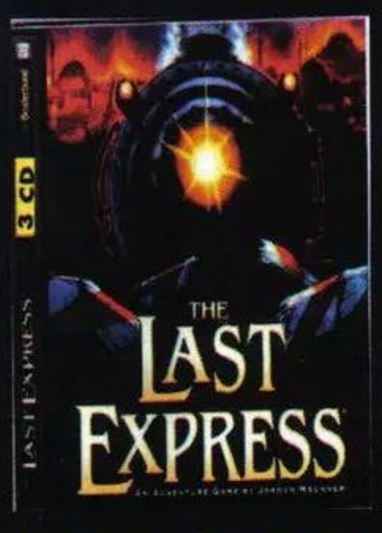
TEMMUZ AYI CD OYUNLARIMIZDAN SECMELER

- BLOOD
- LOST VIKINGS 2
- PERFECT WEAPON
- RIOT
- LAST EXPRESS (3CD)
- VEGAS GAMES
- DUNGEON KEEPER (BOX)
- ECSTATICA 2
- CONQUEST EARTH (BOX)
- LITTLE BIG ADV2 (BOX)
- GT RACER (BOX)
- BIRTHRIGHT (BOX)

SUPER CD FIATLARI





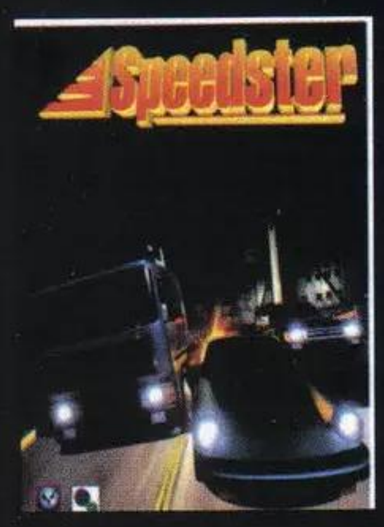


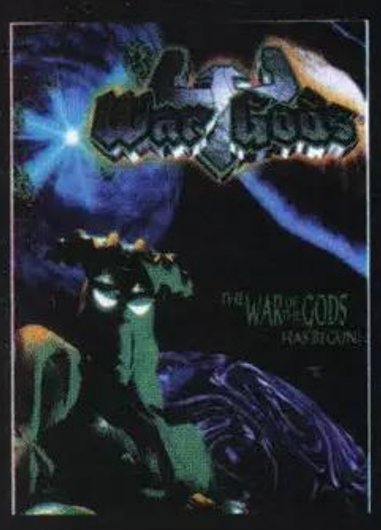
BROS COMPUTER

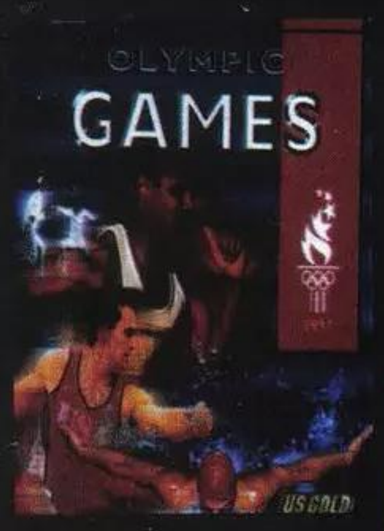
PC'DE 1 NUMARA

CALL : 0216 391 54 03

YENi DiSKET OYUNLARIMIZ

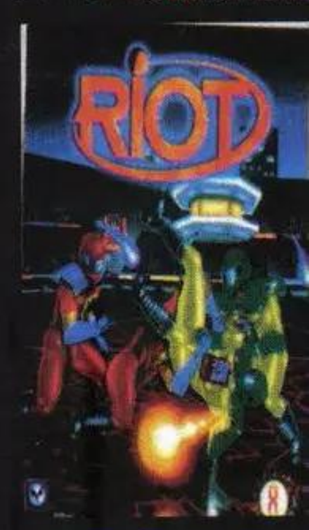


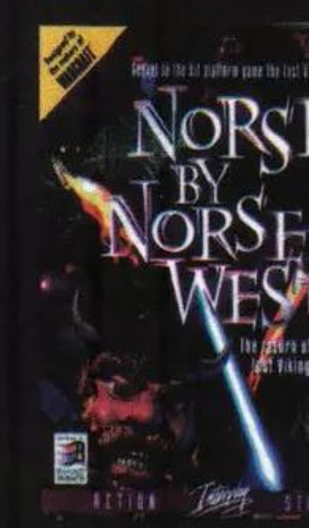


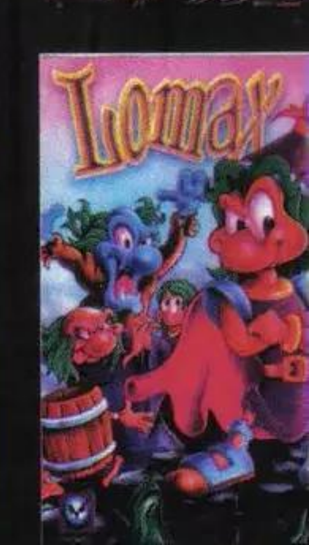


001-THE NEED FOR SPEED2 (49)
002-BLOOD (27)
003-M.D.K (49)
004-THEME HOSPITAL (15)
005-INTERSTATE 76 (33)
006-MASTER OF ORION2 (22)
007-LOST VIKINGS 2 (24)
008-REDNECK RAMPAGE (50)
009-SSF2 TURBO NEW FIGHTERS (6)
010-OUTLAWS (45)
011-TOON STRUCK (70)
012-INDEPENDENCE DAY (15)
013-SLAM N JAM (13)
014-IMPERIUM GALACTICA (21)
015-LORDS OF REALMS 2 (12)
016-KICK OFF 97 (5)
017-KRUSH KILL&DESTROY (18)
018-SENSIBLE WOS97 ENGLISH (12)
019-INTERPOSE (7)
020-P.O.D (22)
021-POWER FORMULA ONE (14)
022-RE LOADED (15)
023-SETLERS 2 GOLD&DATA (10)
024-SLAM TILT (6)
025-TEST DRIVE OFF ROAD (14)
026-TIGER SHARK (9)
027-TIME WARRIORS (25)
028-WORMS UNITED (4)
029-MEGA MANX 3 (8)
030-MAG RACER (8)
031-KESMAIS LEGENDS (10)
032-MOTO X RACER (5)
033-QUADRAX (4)
034-SCARAB (37)
035-STAR COMMANDER (8)
036-STREET RACER (5)
037-SMURFS-SIRINLER (3)
038-TOXIC BUNNY (5)
039-WILD RIDE (5)
040-THREE DIRTY DARWES (54)
041-FOOTBALL MASTERS 97 (14)
042-FLIPOUT (17)
043-NCAA2 FINAL FOUR BASKET (25)
044-PROJECT PARADISE (29)
045-PUZZLE COLLECT (5)
046-SQUAZE (19)
047-ARE YOU READY ALERT (13)
048-FREDIE FISH MAZE (20)
049-SCRABLE (13)
050-SUPER PUTT (13)

051-STAR GUN FULL (28)
052-C&C95 COVER OPER (16)
053-CRAZY DRAKE (6)
054-DARK COLONY (24)
055-DARKLIGHT CONFLICT (6)
056-DOGS OF WAR (2)
057-DRIBLING (4)
058-DUKE ADD ON (4)
059-ENTOMBED (5)
060-POWER RANGERS (48)
061-FA-18 HORNET3 (7)
062-FINAL CONFLICT (10)
063-FOOTBALL LIMITED 97 (4)
064-HUNT (5)
065-ITS FUNNY OLDY GAME (9)
066-LODE RUNNER 2 (10)
067-RALLY CHALLENGE (11)
068-SAND WARRIOR (26)
069-RIVER RUN (3)
070-VEGAS GAMES (15)
071-AIR WAR 1943 (1)
072-ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 (5)
073-AFTER BURNER 2 (1)
074-AIR ZONK (1)
075-ALICE IN WONDERLAND (1)
076-ARMEDEA 2 (1)
077-BARUNBA (1)
078-BATMAN CLASSIC (1)
079-BEEBALL (1)
080-BLOODY WOLF (1)
081-BONKSADU (1)
082-JACKIE CHAN KARATE (1)
083-CHUKATAI (1)
084-CARYOON (1)
085-DEAD MOON (1)
086-DOWN LOAD (1)
087-DRAGON SABER (1)
088-FINAL SOLDIER (1)
089-TONMA (1)
090-KATOKEN (1)
091-LIQUID KID (1)
092-MAGICAL CHASE (1)
093-MEZAPOTAMIA (1)
094-GHOST MANOR (1)
095-VIGILANTE (1)
096-SON OF DRACULA (1)
097-PC KID 3 (1)
098-NINJA WARRIORS (1)
099-R-TYPE 2 (1)
100-TOY SHOP BOYS (1)







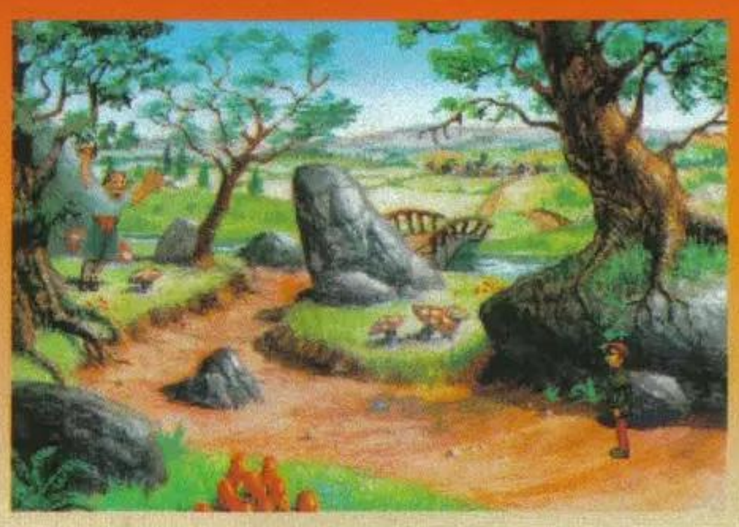
AGUSTOS AYI YENi DiSKET OYUNLARIMIZDAN SECMELER

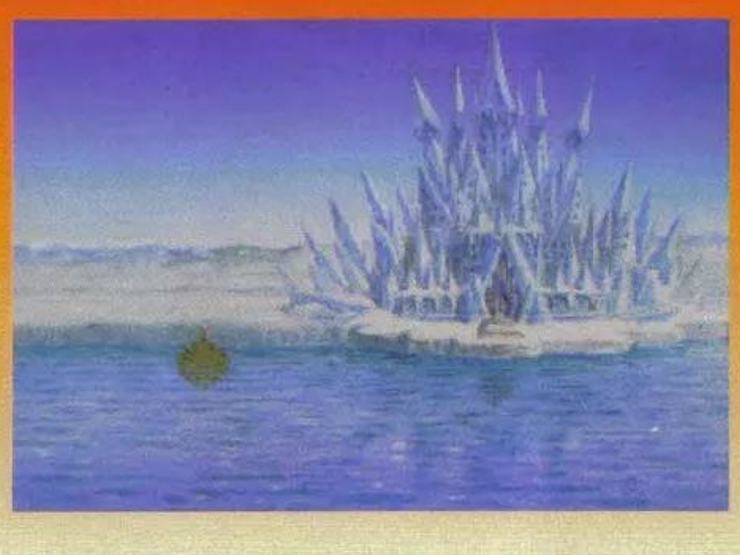
XCOM3(3),EXREME ASSULT(39),COUNTER STRIKE(39),MOTO RACERS(25),XMEN(9),CRUSH(7)
PREMIERE MANAGER97(12),CARMAGEDDON(35),SHADOWS OF RIVA(48),LAST RITES(21),LOMAX(4)
CAPITALIZM PLUS(24),AXELERATOR(39),RIOT(16),CITY OF LOST CHILDREN(16),SENTIENT(27)
XGIRL(3),TEN PIN ALLEY(9),CATTY CARS(31),XWING VS TIE FIGHTER(18),PANDEMONIUM(17)
PSYG FORMULA1(21),MAN IN SECTOR(4),SWOS ENGLISG97(13),SUPER PUZZLE FIGHTERS (19)
ZOMBIE WARS(5),ACTUA SOCCER CLUB EDITION(26),RUSH HOUR(37),MOTO RACERS(22)

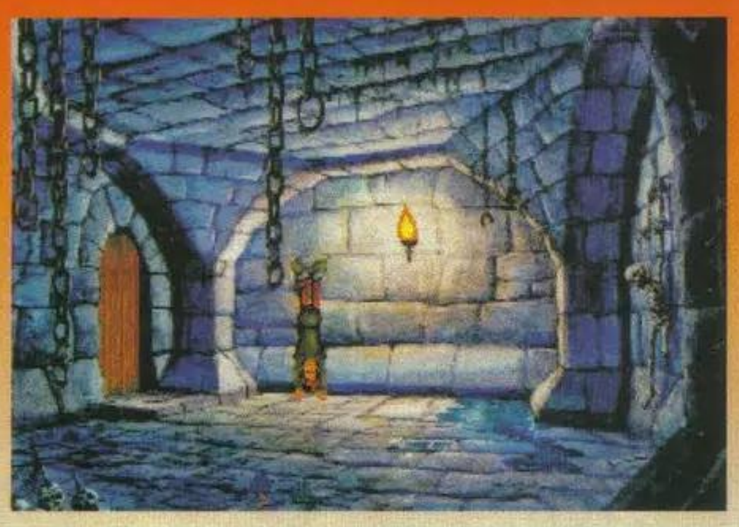
YUKARIDA OYUNLARIN NUMARALARI VE PARANTEZ iCiNDE DiSKET ADEDLERi VARDIR.
ISTEDiGiNiZ OYUNLARI SECIN NUMARALARINI BiZE BiLDiRiN.
SECTiGiNiZ OYUNLARIN DiSKET ADEDiNi HESAPLAYIN, 1CD'YE 450 ADET DiSKET SIGAR
SECTiGiNiZ OYUNLARI CD YE KAYIT EDiP GONDERELiM.
1 CD DOLUSU OYUN KAYIT UCRETi CD DAHiL 6.500.000- TL'DiR. (FIATA K.D.V DAHiLDiR)

BANKA HESAP NO : IS BANKASI USKUDAR CARSI SB : 1185-1263464 Ali ASKIN

BROS
THE NAME OF THE



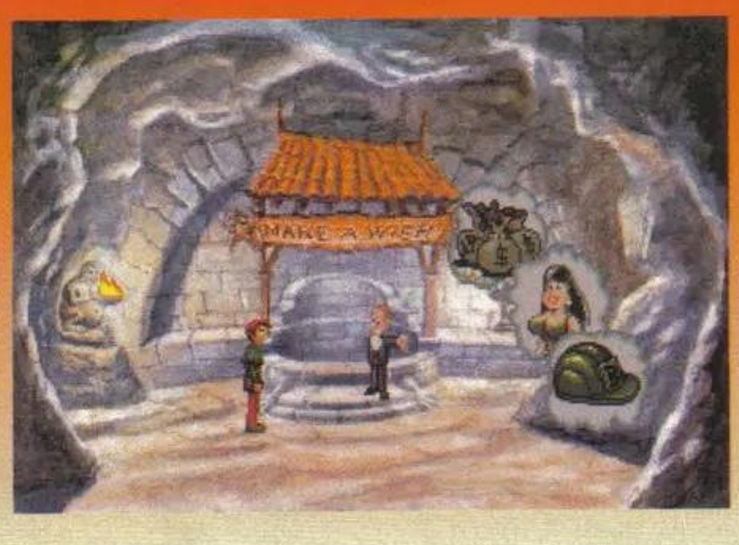


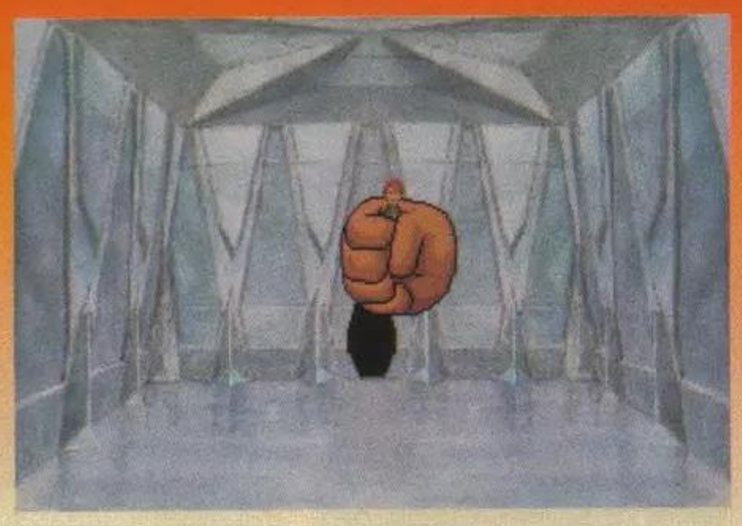


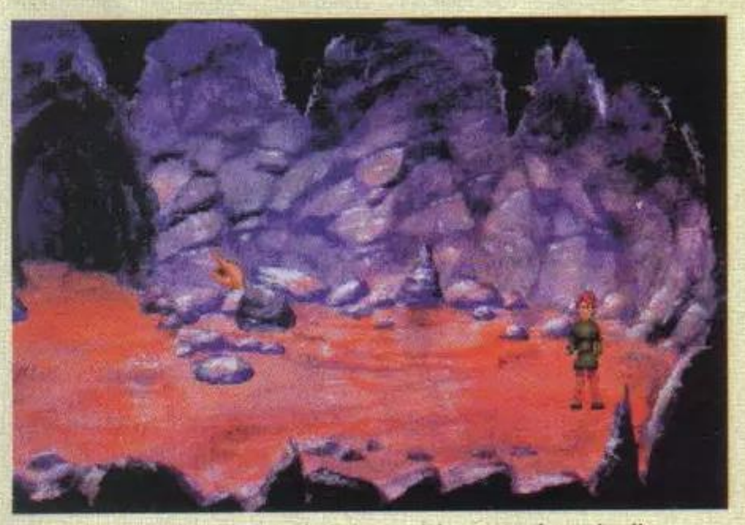
curse of ENCHANTIA

Eskiye rağbet olsa bit pazarına nur yağardı herhalde. Ama bazı oyunlar vardır ki bilgisayar tarihinin klasikleri arasına girmiştir. İşte bunlardan biri, **CORE Design**'in klasiklerinden olan **CURSE OF ENCHANTIA** konusunun ne olduğu bilinmeyen, hatta oyun içinde (bir kaç kelime hariç) hiç konuşmanın olmadığı bu yüzden İngilizce (veya herhangi bir dil) dahi bilmenizin gerekmediği, acayip, değişik ve oldukça uzun bir oyun. Oyunda konuşma gibi bir seçeneğiniz olmadığı için derdinizi sadece ikonları kullanarak anlatabiliyorsunuz. Bu da bazı yerlerde resmen kafayı yemenize neden oluyor. Ama büyük fedakarlıklarla gece demeden gündüz demeden çalışarak oyunu sizin için bitirdik işte tam çözüm. İster oyunu çözüme bakmadan oynayarak ÇILDIRIN! ya da isterseniz çözümden ilerleyerek rahat rahat oyunu bitirin. Çözüm yani karar sizin. Baştaki demoyu seyrettikten sonra oyuna bir hücrede başlıyoruz. İlk yapmamız gereken konuşma ikonunu kullanıp HELP! diye bağırarak gardiyanı çağırmak. Gardiyan içeri girip tekrar dışarı çıkarken kelepçelerinizin anahtarını düşürüyor. Anahtarı yerden alma ikonu ile alın ve kelepçelerinizi açıp kurtulun. Daha sonra bağlı olduğumuz duvardaki meşalenin sağına gelin ve duvardaki deliği bulun. Burayı açınca yerde bir ataç bulmanız lazım bunu alın ve hücrenin kilidinde kullanıp kapıyı açarak dışarı çıkın. İlk ekrandaki akvaryumu alın ve sola devam edin. Koridor boyunca yerde göreceğiniz elmasları almanız sadece puan kazanmanızı sağlayacaktır. Bunu dışında bir işe yaramıyorlar. Duvarlardaki kafanıza inen tokmaklara dikkat ederek koridorun en soluna gelin ve uçurumdan aşağı düşün. Suya düşünce akvaryumu giyme ikonunu kullanarak kafanıza geçirin. Bu ekranda sağ tarafta bulunan balığı gidip kurtarın. Balık size bir deniz kabuğu atıp gidecek. Sola devam edin. Yerdeki çukura göz ikonu ile bakınca bir kurtçuk bulacaksınız bunu alın ve **MR.FISH**'e verin. Sola devam edince hareket eden bir kaplumbağa göreceksiniz. Kaplumbağa sizden tarafa gelince ona deniz kabuğunu verin ve üzerine binerek karşıya geçin. İndiğiniz yerde yosunların arasından elektrikli zıpkını alın. Şimdi sola gidince üzerimize bir köpekbalığı saldırıyor. Bunu saf dışı etmek için iyi bir zamanlama ile zıpkını savaşma ikonundan kullanıp köpekbalığını kızartın. Sola devam edip yerdeki dev tıpaya kadar gelin. Insert ikonunu kullanıp zıpkını seçin ve tıpayı açarak aşağı düşün. Şimdi bir mağaradayız. Buradaki büyük kayadan yosunu bulun ve sol taraftaki düğmeye basarak açılan yerden devam edin. İşte oyunun en sıkıcı yerine geldik. İsterseniz önce mağarayı biraz dolaşıp nerde ne var iyice öğrenin. Mağaraların birinden bir monitör (15") bulmanız lazım ayrıca burdaki delikte bir ip var bunu şimdilik alamıyoruz. Monitörü alın ve taşlarla meditasyon yapmaya çalışan yaşlı adamın bulunduğu yere gelin. Yukarıdaki panoda bulunan taşları toplayıp bu adama getirmemiz lazım. İstediği bütün taşları götürünce bize bir kolye veriyor. Taşları ararken monitörü aldığınız mağaranın oralarda bir yerlerde yerde parlayan bir para görmeniz gerek bunu da alın. Tahta ve mıknatısın bulunduğu odayı gidin ve yerdeki tahtayı alıp taşın üzerine yerleştirin. Daha sonra fırlatma ikonu ile monitörü tahtanın diğer tarafına atarak yukarı uçun. Yerdeki mıknatısı alıp tekrar aşağı inin. Monitörü aldığınız mağaraya gidin ve mıknatıs ile kolyeyi birleştirip delikteki ipi alın. Duvarlarında bir sürü delik olan mağaraya gidin ve soldan sağa bütün deliklere bakın. Çalı parçaları bulmanız lazım bunları alın. Yerden çıkıp duran kum adamların bulunduğu yere gelin ve buradaki halkaların üzerinde ipi kullanın. Kum adamlardan birisi bu ipten geçince bir parça çamur bırakacak bunu alın. Dilek kuyusuna gidin ve bulduğunuz parayı kuyuya atın. Çıkan adam size üç seçenek sunuyor. Bize lazım olan baret ama siz diğer senenekleri de seçip değişik esprileri görebilirsiniz. Bareti aldıktan sonra yukardan kayaların döküldüğü yere gelin ve bareti giyerek karşıya geçin. Burası bir kuyunun dibi. Kovaya zıplama ikonu ile atlayın ve makyaj yapmaya hazırlanın. Önce yosunla kum adamlardan aldığımız çamuru karıştırın daha sonra bu karışımı çalı parçaları ile birleştirin ve giyme ikonu ile yüzünüze sürün. Yukardaki yaratık sizi görünce tırsıp kaçacak. Yukarı devam edin. Karşımıza elinde kılıcıyla bir hırsız çıkacak. Tam bize saldıracakken ayağı takılıp düşüyor. Kılıcı alın ve saldırma ikonu ile hırsızın üzerinde kullanın. Ortaya çıkan para kesesini alın ve şehre doğru devam edin. Şehri biraz dolaşın nerde ne var iyice öğrenin. Burada yapmamız gereken ilk şey **Selly See All** denen falcı fok balığına gitmek. Ona para verince size geleceğinizi gösteriyor. Buradan çıkıp büyücüye gidin. Ona para verince bulutların arasında acayip bir yere ışınlanıyorsunuz. Sağa doğru devam edin. Kayayı itip üzerinden karşıya atlayın. Burada yukarıdan düşen kayaya dikkat ederek yerdeki lastik eldivenleri alın. Duvardaki düğmelere soldan birinci, soldan ikinci ve soldan dördüncü olmak üzere basın ve açılan köprüden

karşıya geçin. İlerleyin ve yerdeki ipi alın. Elektrik saçan garip yaratığa saldırma ikonunu seçip eldivenleri giyerek saldırın. Yukarıdan düşen kayalara dikkat ederek ilk araya girin ve yerdeki taşı alın. Kayaların düşmesini bekleyin ve diğer araya girin. Aynı şekilde diğer arada da taşların düşmesini bekleyip sağa devam edin. Uçurumun kenarına gelin. Dikkat ederseniz burada ufak bir taş sürekli kafamıza düşüyor. Tam bunun altına gelin ve az önce aldığınız ufak taşı giyme ikonu ile kafanızın üzerine koyun. Ufak taş tekrar kafanıza düşünce bunu alıyoruz. Bu aldığımız taşı yukarıdaki büyük kayaya fırlatın ve karşıya geçin. Sağa devam edin ufak yaratıkların döküldüğü yere gelin ve ipi fırlatın. İpe zıplayarak karşıya geçin. Yukarıdaki kayaya dikkat ederek devam edin. Uçuruma kadar gelin ve duvardaki yazıya bakın. Konuşma ikonu ile duvardaki yazıyı okuyun **OPEN SESAME** ! Açılan geçitten içeri girin. Buradaki dev papağana HI ! deyin. Size bir vantilatör ve yangın söndürücü bulmanız gerektiğini söyleyecek. Şehre geri ışınlanınca tekrar falcıya gidip geleceğinizi öğrenin. Burdan çıkıp tekrar büyücüye giderek para verince kafanızı bir domuz kafasına çeviriyor. Böylece **Selly See All**'ın solundaki dev hamam böceği geçmemize izin veriyor. Böcek konserinin ordan sola devam edin ve saman yığınından saman alın. Yukardan yağan alevlere dikkat ederek sola devam edin ve en soldaki tepsiyi alın. Geri dönün konserin ordan aşağı inin ve müzik setli adamla konuşun sağa devam edin insert ikonu ile dev burna samanı sokuşturun. Yerdeki kalem yığınından kalem ve pulu alın. Çorap yığından bir çorap alarak merdivenlerden aşağı düşün. Buradan bir uzaktan kumanda alın ve batık gemiye doğru ilerleyin. Sağ taraftaki altın yığından aldığımız çoraba altın doldurun ve batığın önündeki robota gelin. Robota altın dolu çorap ile saldırın ve içeri girin. Sol taraftaki kalaslardan birini alın ve karşı kıyıya en yakın yere atın. Diğer kalası da alıp bu kalasın tam ortasına yerleştirin. Karşıya geçin ve yerdeki sarı kağıdı alın. Dışarı çıkın ve sola devam edin. Kaset yığınından bir kaset alın ve aşağı düşün. Konserin ordaki cihaza kaseti koyup. Uzaktan







kumandayı kullanarak konseri kasete kaydedin. Sola devam edin ve mektup yığınına gelin. Yerdeki mektubu alın ve pulu üzerinde kullanın. Insert ikonu ile mektubu posta kutusuna atın. Daha sonra konserin ordan aşağı inin ve kaseti müzik setli adama verin. Adam size bir kart veriyor ve gidiyor. Adam gidince mağaraya girin ve **HELP** diye bağırın. Gürültüden yıkılan kayalar arasından bir şişe çıkacak bunu alın ve konsere dönün. Sağ taraftaki kapıda kartı kullanıp açın. Şimdi bir bulutun üzerindeyiz sağ taraftaki keseyi almamız lazım. Ama rüzgar bize engel oluyor. Yani sağa gidince sola, sola gidince ise sağa doğru itiyor. Durum böyle olunca biz de hızlı bir şekilde bir sağa bir sola doğru gidiyoruz ve en nihayet keseye yaklaşınca hemen kapıyoruz. Şimdi burnun olduğu ekrana gelin ve gökten düşen kapıdan girin. Burada mağaradan aldığınız şişeyi karşı duvara fırlatın. Daha sonra gemiden aldığız sarı kağıdı duvarda kullanın ve ortaya çıkan düğmeye basarak parmaklıkların açılmasını sağlayın. Yerdeki devrenin üzerine bulutlardan aldığınız keseyi atın ve tepsiyi kullanarak karşıya geçin. Vantilatörü alın. Atacı kullarak kapıyı açın ve dışarı çıkın. Şehre gerin dönün. **Benn's**'in kostüm dükkanına gidin ve adama para verip kırmızı elbiseyi alın. Sol taraftaki soyunma odasına girin ve giyme ikonu ile elbiseyi giyin. Elbiseyi beğenmeyen kahramanımız onu askıya asınca mekanizma çalışıyor ve sol taraftaki kapı açılıyor. Şimdi soğuk biryerlerdeyiz. Eskimoyu bulun ve bir üst ekrana çıkın. Yerdeki kalası alın ve en sola gidip aşağı ilerleyin. Bir delikten inatla zıplayan balığı göreceksiniz. Deliğin üzerinde kalası kullanıp balığı yakalayın. Sağa devam ve iki de bir bayılan eskimoya aldırmadan aşağı inin. Burada buz kalıbı halinde bir yaratık ve yerde bir sprey bulacaksınız. Spreyi alın ve giyme ikonu ile üzerinize sıkın. Eskimoya gidin kokumuz güzel olduğu için artık bayılmayacak. Ona balığı verip oltasını alın. Donmuş yaratığın oraya dönün ve oltayı saldırma ikonu ile kırarak yakın. Böylece yaratığın buzları çözülecek ve kurtulacak. Ateş sönünce küllerin arasından taşı alın. Bir ekran aşağı inin buradaki iri yaratığın bulunduğu yerden sağa gidin ve dev deniz ayısına HI ! deyin. Uykusu var anlaşılan. Onu bırakıp iri yaratığının bulunduğu ekrana gelin. Yerdeki kartopunu alarak saldırma ikonu ile yaratığa atın. Kızan yaratık bize doğru koşarken ayağı takılıp düşüyor ve ağzındaki ufak yaratık kurtuluyor. Kalası bulduğunuz ekrana gelin. Dev deniz ayısı burda uyuyor. Onun üzerinden karşıya geçin ve **HELP** diye bağırın. Kurtardığımız ufak yaratık geliyor ve bize yol gösteriyor. Şimdi bir gölün kenarındayız acele edip buradaki sandala atlarsak gölün ortasında sandal batıyor ve bizde kala kalıyoruz. Küllerin arasından aldığınız taşı göle atın. Çıkan ejderhanın sırtına binin ve karşıya geçin. Geldiğimiz yerde bir kapı var onu açmak için kafayı yemeye hiç gerek yok. Dikkat ederseniz ekranın solundan sağına doğru 4 tane penguen geçiyor. Boy sırasına göre (küçükten büyüğe) buzulları ittirin ve kapıyı açın (thanks MADMAN) İçerideki sopayı alın ve masanın üzerine bakın. Buradaki zarları her atışınızda içerdeki koridorda bazı kapılar açılıyor. Toplam 6 kapı açacaksınız. Kapıların birinde bir buz sarkıtı var bunu saldırma ikonu ve sopayı kullanarak kırıp alın. Başka bir odadaki tabancayı da aynı şekilde alıyorsunuz. Diğer odalardan ise buzdan küp, megafon, kriko ve bir büyüteç bulacaksınız. Bunların hepsini aldıktan sonra koridordaki kılıfa tabancayı sokun ve diğer taraftaki kabın içinden güneş yağı ile ayna parçasını alın. Herşeyi yapınca elinizdeki sopa kaybolacak. Koridorda yerde bir düdük bulacaksınız. Bunu alın ve koridorun sonundaki cama gelin. Düdüğü megafonla birleştirin ve camın üzerinde kullanın. Çıkan sesten cam kırılıyor. İçeri atlayın. Şimdiki odada bulunan deliklere sırasıyla sağ üsttekine büyüteci, sol üsttekine buzdan zarı, sol alttakine buz parçasını ve son olarak sağ alttakine kırık ayna parçasını koyun. Böylece lazer patlayacak. Insert ikonu ile krikoyu kullanıp duvardaki kapıyı açın. İçeri girince zalim büyücü bize durmadan büyü atıyor. Attığı büyülerden iyi zamanlamalarla zıplayarak kurtulun ve yukardaki tahta oturun. Tahta oturunca yukarı uçuyorsunuz. Geldiğiniz yerde dev bir el sizi sımsıkı yakalıyor. Güneş yağını kullanıp bu işten tereyağından kıl çeker gibi sıyrılın. Burdan devam edin bir süre gittikten sonra yerde bir kibrit kutusu buluyorsunuz. Bunu alın ve devam edin yeşil bir devin bulunduğu odaya geleceksiniz. Yangın söndürücüyü almamız lazım ama dev onu koruyor. Bu ekrandaki sütunun sol tarafına gelin. Böylece dev sizi görmeyecek ve bir süre sonra uyuyacak. Dev uyuyunca hemen ayağının yanına gidip kibriti ayak parmaklarının arasına sokun. Kibrit kutusunu kullanarak saldırın ve devin işini bitirin. Yangın söndürücüyü alınca şehre geri dönüyoruz. Şehre dönünce son kez büyücüye giderek para verin. Bu sefer kendimizi bir tabutun içinde buluyoruz. Mezardaki kemiği alın ve saldırma ikonu ile kullanarak bir delik açın. Mezarlığa çıkıyoruz. Mezardan çıkar çıkmaz ayağımızın tozuyla **DRACULA** üzerimize saldırıyor. Ondan kurtulmak için mezardan çıkıp önce biraz sağa daha sonra da **DRACULA** saldırırken hemen üstte soldaki ufak mezar taşının önüne gelmek suretiyle **DRACULA**'yı mezara düşürün. Soldaki mezarın üzerinden küreği alın ve **DRACULA**'ya saldırın. Yerdeki sarımsaklı ekmeği alın. Sağa devam edin ve **DRACULA**'nın önündeki mezar taşını ittirin. Burda yerdeki haçı ve zili alıp devam edin. İleride **DRACULA**'nın önüne gelip sarımsaklı ekmeği yiyin. İlerlemeye devam edin ve **DRACULA**'ya bu seferde haçı gösterin. İyice gözü korkan **DRACULA**'ya bu sefer de aldığınız zille saldırın. En sağda kapının oradaki elektrik süpürgesini alın. Biz kapıya doğru yöneldiğimizde artık sabrı taşan **DRACULA** tası tarağı toplayıp mezarlığı terk ediyor. Kapıdan çıkıp ormandan devam edin. **Enchantia**'nın kapısını açıp şatoya girin. İçeride ilk önce sol tarafa gidin ve yerden yüzüğü alın. Daha sonra girişe geri dönün ve bu sefer de sağ tarafa gidin. Kütüphanede ilk rafa gelin ve kitabı oynatın. Açılan gizli geçitten girin ve son dövüşünüze hazırlanın. Burada kötü kalpli büyücü ile kapışıcaksınız. Büyücü ilk önce size karşı bir hayalet yolluyor. Savaşma ikonundan elektrik süpürgesini seçin ve hayaleti emin. Büyücü alev saçmaya başlayınca itme ikonu ile yangın söndürücüyü kullanın. Cadı son kozu olan büyüyü de atınca savaşma ikonu ve vantilatörü seçerek onu son yolculuğuna uğurlayın. Cadı ölünce yanına gidin ve birleştirme ikonu ile parmağına yüzüğü takıp oyunu bitirin.

☒Özgür "Bu da bitti sırada ANOTHER WORLD var" GÜLTEKİN

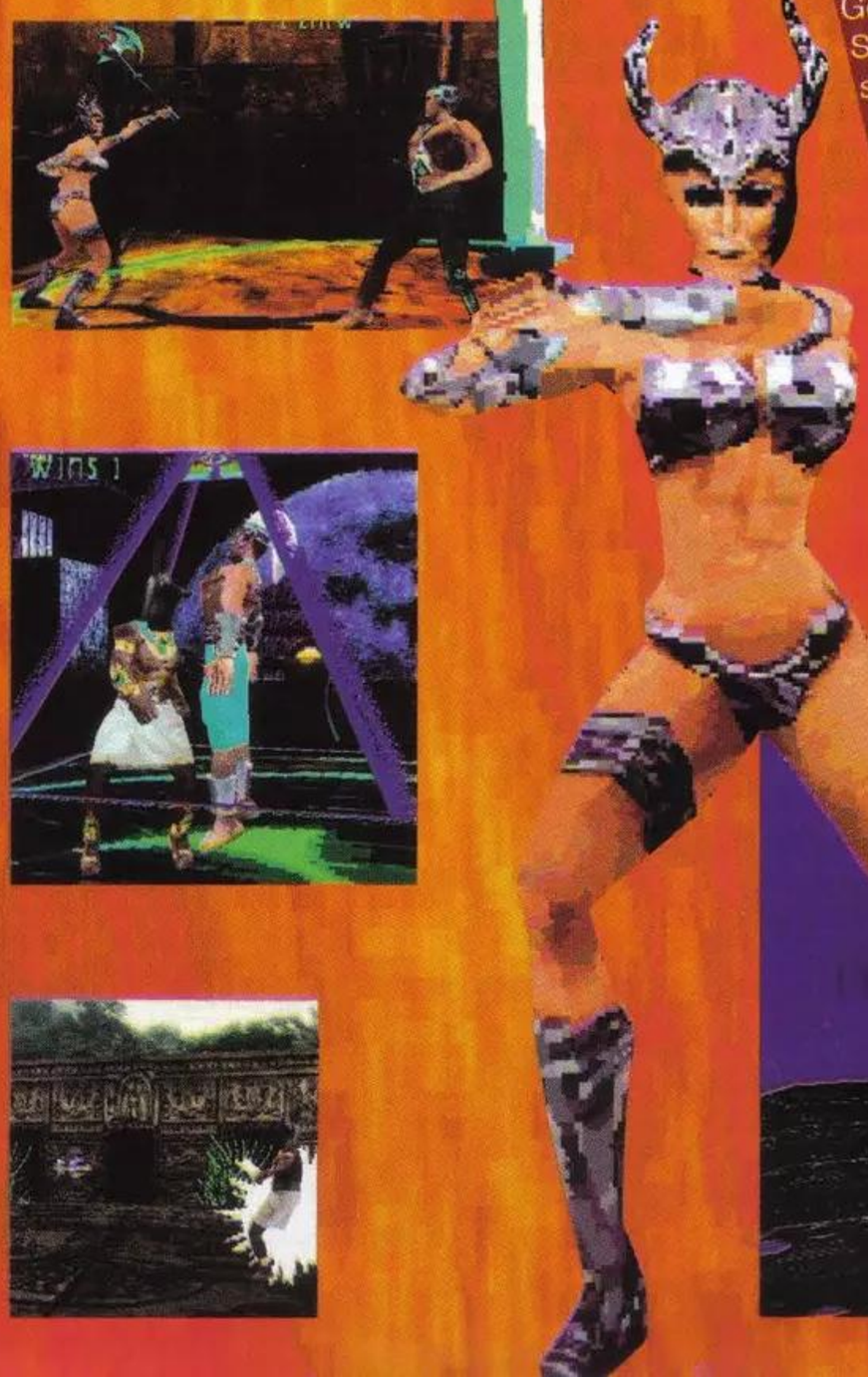
ÇÖZÜMÜ

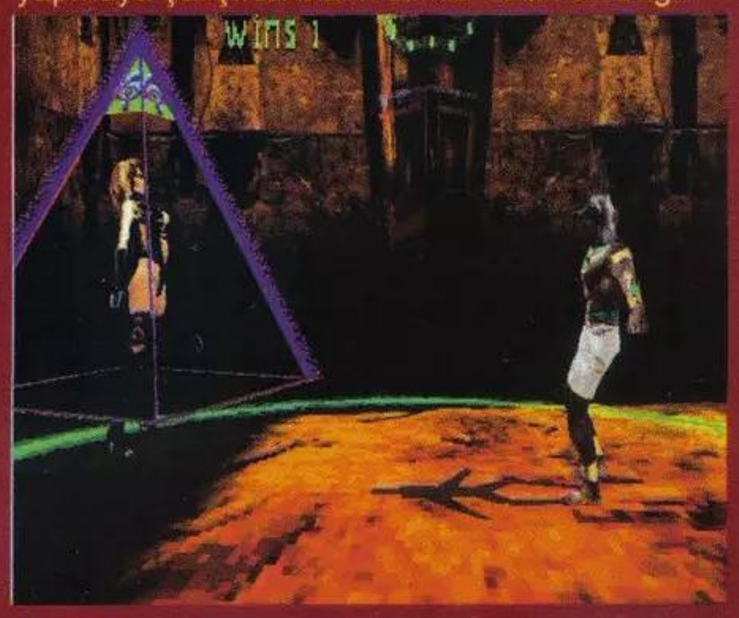
FİRMA: CORE DESIGN

TÜR: ADVENTURE

SİSTEM
386
2 MB RAM
4 HD 12 MB HARDISK

GENEL: %79





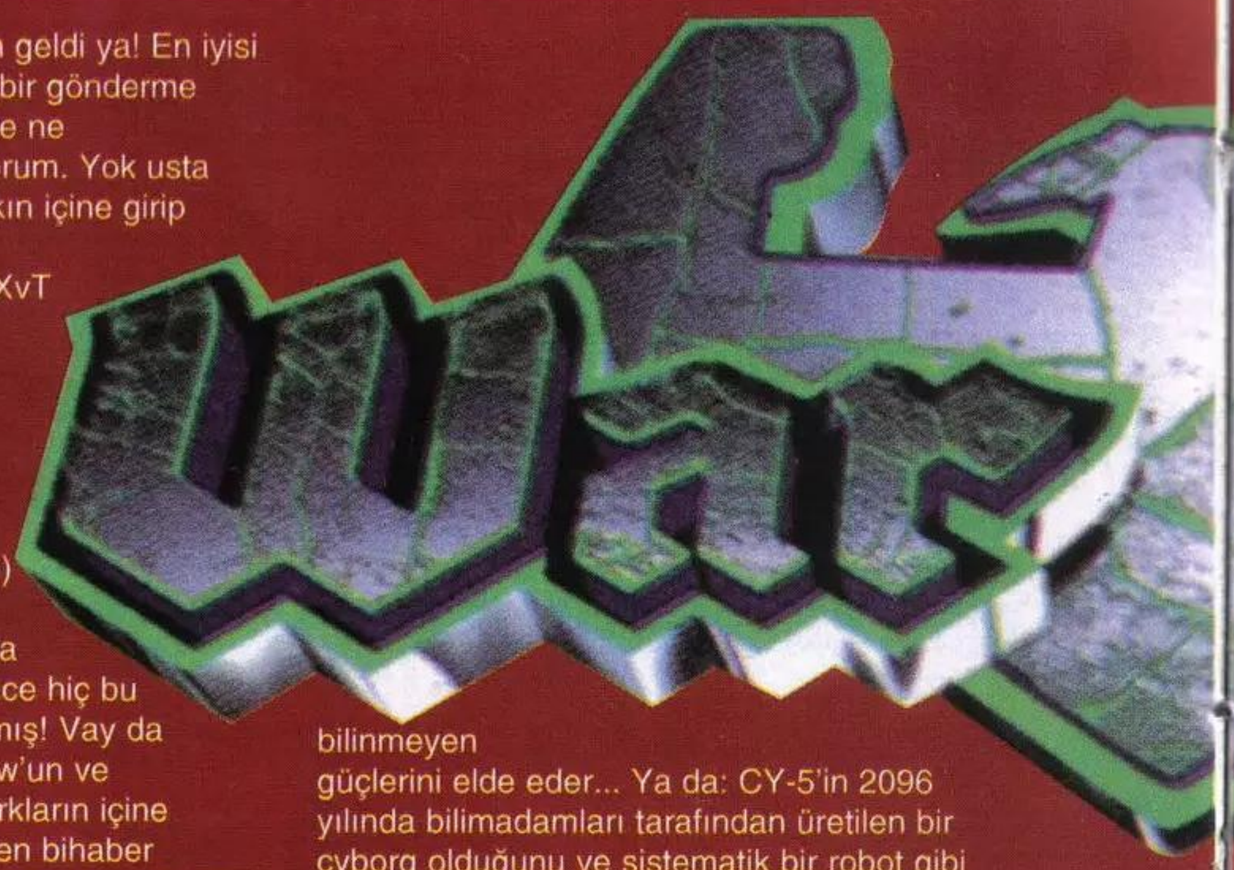
Herhangi bir insanım. Herhangi bir hayat yaşıyorum. Hepimizin bildiği hayat hikayelerinden birisi hikayem. Ne film olur ne de öykü (ne köy ne kasaba göndermesi). Anlatmaya başlasam hemen kaçarsınız. "O zaman niye yaşıyorum ben" diye düşünesi geliyor insanın!

Düşünüyorum da, düşünesim geldi ya! En iyisi 35 yaşında ötenazi hakkımı (bir gönderme daha ama boşverin siz nereye ne gönderdiğimi) kullanayımdiyorum. Yok usta yaa, o da olmaz. En iyisi çarkın içine girip eriyip gitmek?!?!?...

Dertlerim bu kadar da değil. XvT yazısı çok düşündürdü beni geçen ay. Çünkü o yazımda demiştim ki: "...ben ne tie fighter oynadım ne de herhangi bir uzay sim'i. Bu yazıyı da mecburen (yani bir program değişikliği yüzünden) yazıyorum". Vay sen misin böyle yazan! Nasıl olurmuş da GameShow'da XvT'i daha önce hiç bu tür oynamamış bir kişi yazarmış! Vay da vay. Alla alla. Ben GameShow'un ve okuyucularının piyasadaki çarkların içine girmiş, yazarların biribirlerinden bihaber olduğu, samimiyetin mumla arandığı, yazıların editörler tarafından paramparça edildiği dergilerle arasındaki farkın bu samimiyet olduğuna inandığımdan yazmıştım, o satırları. Yani demek istemiştim ki: "Beyler bayanlar, bu yazımı çok sıkışık ve önceden tahmin edilmeyen bir zorunluluktan dolayı kısa bir sürede (bunu da samimiyetle söyleyeyim yaklaşık 15 saatlik bir sürede) yazmak durumunda kaldım. Yazının bundan sonraki kısmını bu gerçekleri göz önünde alarak eleştirin.". Ama beni pişman eden eleştireler almadım değil hani. Gerçi somut eleştiri getirenler de oldu, yazımı beğenenler de oldu sağolsunlar, hatta bir arkadaşımız ile multiplayer bile oynama çabası içine gireceğiz, ama bana şunları da düşündürmediniz değil hani: Toplum psikolojisi bu, kahramanlar lazım sizlere, herşeyi bilen, her oyunun piri yazarlar lazım. Yoksa affetmeyiz.

Düşündüm durdum yani geçen ay: Yahu dedim, böyle mi davranayım, aslında gerçek olmayan ideal yazar modelimi çizeyim? Bİlmediğim halde biliyormuş gibi mi yapayım. Cevabını da buldum: Hayır abiler aplalar! Biz öyle bir dergi değiliz. Biz öyle yazarlar değiliz. Çünkü biz gerçeğiz. Hayatımızda ve yazılarımızda aksaklıklar ve yanlışlar vardı, var ve olacak da. Çünkü hayat böyle. Mükemellik hep aradığımız ama hiçbir zaman sahip olamadığımı kalemiz. İşte bir test daha: "Mert, Wars Of The Gods'ı yazacaktı, baksana neler yazıyo. Sayfa bitti nerdeyse oyunla ilgili bir tek satır göremedim" diyebilirsiniz. Haklısınız da ama ben, bu oyunun biraz sonraki açıklamasında ve son sayfamızdaki kutularda WG ile ilgili aradığınız herşeyi bulabileceğinizi düşündüğümden kendime yukardaki satırları yazma hakkı tanıdım. Sağduyu yaptım.

Dövüş oyunu bu beyler. Biraz sonra anlatacaklarımdan daha fazla ne anlatayım ben size. Karakterlerin uydurma hikayelerini anlatıp, karakter tahlilleri mi yapayım, mesela şunları mı yazayım: Ahau Kin, rahiptir ama evil rahip yani kötü rahiptir ve kabilesinin



bilinmeyen güçlerini elde eder... Ya da: CY-5'in 2096 yılında bilimadamları tarafından üretilen bir cyborg olduğunu ve sistematik bir robot gibi dövüştüğünü mü anlatayım. Hatta 10 farklı karakterle oynayabiliyoruz diye hepsinin hikayelerini anlatsam sayfalarımı doldurmuş olmaz mıyım, Kabuki Jo da vardı, hani şu samurayın teki, aşırı güçlerinden dolayı çevresindeki adamlarını (müritlerini) soykırımla yok ettikten sonra pişmanlıktan gücünü dizginlemeye çalışan herif diye de devam ederim, doldururum sayfaları, yüreğimden geçenleri, beynimimeşgul edenleri paylaşmadan sizlerle bitiririm yazımı.

Böylece War of the Gods ile ilgili mükkemmel bir yazı mı yazmış olacağım! Yok yok, ben buna inanmıyorum. Bu dergiyi veya bu satırları okuyan dövüş oyunu meraklıları, herkesler bunların tamamen hikaye olduğunu bilir. Bir dövüş oyunun iyi bir açıklaması anca karakterlerin hareketlerini anlatmakla ve belki biraz da taktik vererek olur. Tüm bunları da bu yazı da bulacaksınız. Ama üzeri bir şekilde süslü kelimelerle kaplanmış bir şekilde değil. Başta, "War Of The Gods: Tanrıların Savaşı! Düşünsenize bir tane değil bir kere birçok tanrı var. Ve de aralarında savaşıyorlar. Tanrıların savaşı nasıl olur sizce? Çıkarlar bir meydana, bilek güçleri ile kavga ederler. Olur mu? Bence olmaz. Ama hikaye nasıl, şöyle: ..." gibi cümleler yazmıştım ama beğenmedim sonra. Oyun oynamanın alemi yok dedim, kendi kendime.

Fakat samimiyet diye de bokunu çıkarmamak lazım. Mesela Combo Tekniklerini de görmemezlikten gelemezdim ya: Çünkü iki tür combo tekniği olduğunu ben biliyorum. Burada da yazmak istiyorum: Nedir peki bunlar diyelim ve devam edelim: Birincisi, Mortal Kombat 3'ün kombolarına benzeyen Combo'lar: Combo'ya başlamak için B, F ve HP (bu tuşların ne anlama geldiğini de üçüncü sayfadaki açıklamada bir yerlerde bulabilirsiniz) ile vurmaya başlıyorsunuz (Ahau Kin veya CY-5 için HK ile). Böylece 2 zinicirleme hit yapmış oluyorsunuz. B, F ile başlayıp devam eden Full Combo'ları açıklamamızın üçüncü sayfasındaki karakter sayfasında bulabileceksiniz. Bu arada B, F sıralamasını F, F ile de değiştirebilirsiniz. Unutulmaması gereken bir nokta da Combo'larda zamanlamanın çok önemli olması. Peki ya rakibimiz bize Combo yapmaya çalışırsa bizim elimiz kolumuz bağlı

Grox

mı olacak. Hayır tabi: Yine üçüncü sayfamızda bulunan Combo Önleyici hareket ile Combo'ları durdurabiliyoruz. Eğer Combo Önlemede başarılı olursanız her iki dövüşçü de bir anda bir boşlukta olacağından bu anda saldırmanın tam sırası olduğunu unutmayın. İkini tür Combo'lar da benim Karışık ya da Zincirleme dediğim tür Combo'lar ki bunlar ardarda değişik vuruşlardan meydana geliyordur. Örneğin Zincirleme Combo'lar yerdeyken üstüste hızla yapılan zincirleme harketlerin sonunda ağır hasar verebilen Combo'lardır. Karışık dediğim tür Combo'lar da rakip üzerimize atlıyorken yaptığımı özel bir hareketle rakibi havadeykene yakalamaktan ibarettir.

Peki kabul ediyorum: Bir dövüş oyunu açıklaması bile olsa okuyucular ve oyuncular yazardan veya açıklamadan özel ilgi bekleyebilirler. Hangi noktalarda bekleyebilirler? Oyundaki tecrübesini paylaşmak isteybilirler. Naçizane benim W.G.'da çok çok fazla tecrübem yok ama size bir kaç küçük önerim, taktiğim olabilir:

✓Üzerine atılanlardan yara almadan kurtulabilmek için sadece blok yapmanız yeterli olmayacaktır. Hasar almamak için ya B'ye basılı tutun ya da D ve B'ye aynı anda basın. Attıklarını bloke eden biri için de DB+BL ile karşı atağa geçebilirsiniz.

✓Combo'lara havada tekme veya yumruk ile girebilirsiniz. %10-15 daha fazla hasar vereceğinizi aklınızda tutun.

✓3D hareket edebilme WG'ın en önemli özelliklerinde birisi. Yeni oyuncular bu tuşu pek önemsemeyeceklerinden siz 3D tuşunun değerini bilin derim ben.

✓Eğer rakibiniz önleyemeyeceğiniz bir Combo ile saldırıyorsa yerden kalkarken saldırarak kalkma özelliğini kullanın. Ve hemen ardından da üzerine koşarak siz Combo'nuzu yapabilirseniz, heyt tutmayın len beni hesabi!! Eh, fena da gitmiyor yazımız bence. WG, son dönemde çıkan bütün oyunlar gibi Win95 altında çalışıyor. Ve iki kişinin tuşlarını, oyunun tüm ayarlarını ve hatta cheat kodlarını yazabileceğiniz bir menüye sahip. Artık iyiden iyiye bu cheat işini geliştirdiler, anlayacağınız. Ayrıca iki kişinin rahatlıkla oynayabileceği WG, 3D hareket edilebilirliği sayesinde oldukça hoşuma gitti.

Farkettiniz dimi, yorum da yaptım size. Daha ne yapayım, hmm şu asıl 10 karakterden farklı iki büyük tanrıdan bahsedeyim biraz:

GROX

Grox'a karşı dövüşürken, kafasına kafasına, ileri doğru uçan tekmeler atın. Grox üzerinize atladığı zaman 3D kayarak veya eğer ortalarda biryerlerdeyseniz geriye doğru yürüyerek savunma yapabilirsiniz. Grox'un bazı ataklara blok halindeyken bile yara aldığı darbeleri bulup onları sıkça kullanın. Ben hangileri olduğunu hatırlayamadım şimdi. Üzerinizdeyken de aparkat vurmayı akıl edersiniz sanırım. Biraz da Grox'un hareketlerinden bahsedeyim: Shockwave: **B, U, F, LK**; Bel üskürtmesi: **B, F, HK+LK**; Aks: **F, F, HP**; Dev adım: **F+HP**; Ragdoll Atma: **F, B, LP** (yakınkene) bir de ismi lazım değil **B, F, HP** ve **B, F, HP+LP** kombinasyonları var.

EXOR

Exor'a karşı dövüşürken ne yapacağız hiç bana sormayın diyeceğim, yakışmayacak. Kelin merhemi olsa diyeceğim, o da olmayacak. En iyisi ibir iki bişey soralayayım bakalım size:

✓Anubis olup durmadan teleport yaparak ve blokla karşılaştığınızda da geriye atlayı tekrar teleport yaparak işi kıvırmaya çalışın.,

✓İleriye ve geriye atlamayı aklınızdan bile geçirmeyin. Exor amca lazeri ile sizi o kadar kolay avlarki bu oyunu aldığınıza oynadığınıza pişman olursunuz.

✓Olduğunuz yerde durup blok yapmak da Exor'un telekinetic olayını engellemez ona göre.

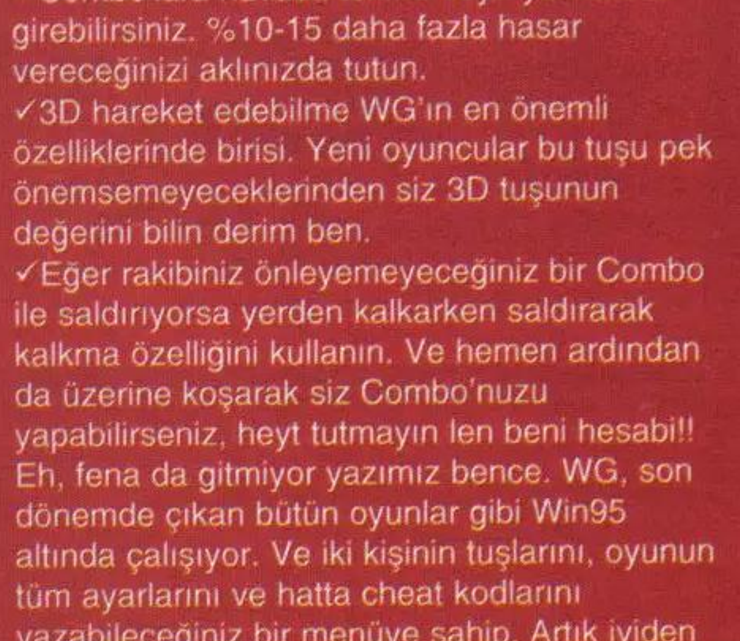
✓Bir iki harekete zaafı olan Exor'u bu darbelerle köşeye sıkıştırmayı deneyin. Bence sadece deneyebileceksiniz zati, moralinizi bozmak gibi olmasın ama.

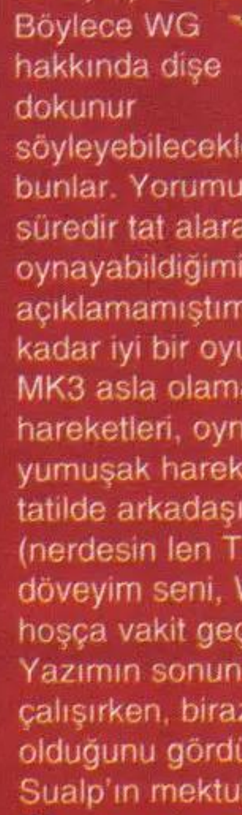
Peki ya hareketleri, isimleri bendenize ait olmak üzere bir kaç hareketi şöyle: Teleport: **F, F, LK**; Direk Ore Enerjisi: **B, D, F, LP**; Ore Enerjisi 1: **F, F, HK**; Ore Enerjisi 2: **B, B, HP+LP**; Ore Enerjisi 3: **B, F, HP+LP**; Telekinetik Vuruş: **F+LP**; ve isimlerini bende saklı: **F, D, B, HP** ve **F, D, B, HK** ve **F, F, HP** ve **B, B, LP** hareketleri.

Böylece WG hakkında dişe dokunur söyleyebileceklerim bunlar. Yorumum: bir süredir tat alarak iki kişi oynayabildiğimiz bir dövüş oyunu açıklamamıştım. Çünkü sivrilebilecek kadar iyi bir oyun pek yoktu. WG bir MK3 asla olamaz belki ama 3D hareketleri, oynanabilirliği, karakterlerin yumuşak hareketleri ve müzikleri ile tatilde arkadaşınız ya da kuzeninizle (nerdesin len Timur, huhuhu, gel de döveyim seni, WG'da tabi len!) hoşça vakit geçirebilirsiniz.

Yazımın sonunu yazmaya çalışırken, biraz önce bana gelmiş olduğunu gördüğüm Merter Sualp'ın mektubunu okudum: "Oyunyazılarında kişisel problem görmek istemiyorum. Zaten herkesin yeterince sorunu var." Diyor. Geçen sayıda XvT'daki saldırgan yazımı da eleştiriyor. Açıkçası daha önceden telefon ve mektup dialoğu kurduğumuz Merter'in eleştirileri beni bir anda üzdü. Duygusal olarak düşünmeyi bırakıp kendim ve yazılarım hakkında düşünmeye başlayacağım zaman çok yakındır.

☒Mert Topçu

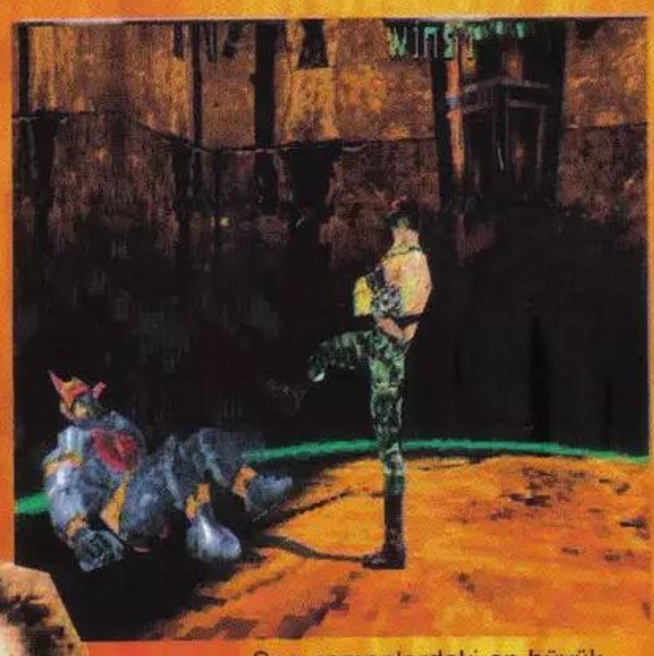




GAMESHOW'da KAVGA VAR!

Dergideki kavgaların ilki kızıl saçlı Mert ile Amerikan Subayı Timur arasında başlar. Kavga hala sürdüğünden galibini bilemiyoruz ama ikisinin de ayakta kalmaya hacetleri kalmamış gibi gözüktüğünden barışacaklarını ümit ediyoruz.

Engin Abla, dergiye başka bir kadının geldiği görür de onun saçlarını yolmadan bırakır mı hiç. Kavganın sonucunu herkesler tahmin edebiliyor herhalde...



Son zamanlardaki en büyük kavga, malum, MAC ile Gameshow arasında oldu. Ardından çok konuşuldu. Yerdeki, sizce hangisi?

Zebani'nin kavgası kendi kendine. Üzerindeki baskıları atabilmek için büyüler bile deneyen Zebani'ye Tanrı yardımcısı olsun diyoruz.

Meg'in kavgası matbaacı ile... Yanlış anlamayın matbaacının yarasaları ile kanı emilen hep Meg oluyo!

AHAU KIN **Ateş Topu:** B, F, LP; **Teleport:** D, U, LK (havada yapılabilir); **Blow Dart:** B, F, HP; **2 Blow Dart:** B, B, F, HP; **3 Blow Dart:** B, B, B, F, HP; **Kılıç:** D, B, HP (F+HP ile bir kez daha); **Hançer:** D, F, LP; **Clothesline:** F, F, HK+LK; **Combo Önleme:** F, B, F, B+HK+LK; **Full Combo: 10 Hit CC - 30%:** B, F, HK, LK, HK, LP, LP, HP, HP, HP, HK; **Diğer Combo'lar: 10 Hit CC - 39%:** Havada Tekme; 10 Hit CC; **10 Hit CC - 39%:** HK, CC; **4 Hit Zincirleme- 18%:** Büyük Havada Tekme, Spark, HK, Clothesline; **4 Hit Karışık - 21%:** (köşede) Havada Tekme, HP, HP, Clothesline; **Fatality:** 3D (basılı), U, D, U, HK (yakınken)

VALLAH

Dragon Tuzağı: F, D, B, HP **Axe Vur:** B, B, HP; **Axe Fırlat:** D, F, LP; **Çift Axe Fırlat:** 3D(basılı), D, F, LP; **Shield 1:** D+B, LP; **Shield 2:** B, F, LK+HK; **Kılıç Dilim:** B, F, HP; **Çift Kılıç Dilim:** LP(basılı), F, B, HP; **Combo Önleme:** 3D, D, B+LK; **Full Combo: 10 Hit CC - 34%:** B, F, HP, LK, LK, HP, LP, LP, HP, B, D, F, F, D, B; **Diğer Combolar: 12 Hit - 45%:** rakip havadeykene: HK, HP, Gator Tuzağı, 10 Hit CC; **11 Hit - 39%:** rakip havadeykene: HK, Gator Tuzağı, 10 Hit FullC; **11 Hit Complete 42%:** HK, 10 Hit CC; **4 Hit Zincirleme - 29%:** Havada Büyük Tekme, Gator Tuzağı, Havada Büyük Tekme, Shield 2; **4 Hit Corner Juggle - 18%:** Havada Tekme, HP, HP, Shield 2; **Fatality:** F, F, LK (yakınkene)

VOODOO

Yılan Çekişi: B, B, LP; **Teleport:** B, F, LK; **Naildown:** 3D(basılı), B, D, F, HP; **Yukardan Yarasa Saldırısı:** D, B, HP; **Aşağıdan Yarasa Saldırısı:** D, B, LP; **Pençe:** B, F, HP+LP; **Tırmık:** F, B, LP (yakınkene); **Combo Önleme:** F, D, B+HP+LP; **Full Combo: 12 Hit CC - 38%:** B, F, HP, HK, HP, LK, LK, LK, LP, LP, HK, HP; **Diğer Combolar: 14? Hit CC - 42%:** rakip havadeykene: HK, HP, Yılan, 12 Hit FullC; **14? Hit CC - 50%:** Havada Tekme, Yılan, HK, 12 Hit CC; **13? Hit CC - 46%:** rakip havadaykene: HK, Yılan, 12 Hit CC; **4 Hit Zincirleme - 38%:** Havada Büyük Tekme, Yılan, F+HK, B+LP; **Fatality:** B, F, LP (Yarım Daire)

WARHEAD

Shockwave Yumruk: 3D (basılı), B, D, F, HP;**Direk Füzeler:** D, B, LP; **Güdümlü Füzeler:** 3D(basılı), D, B, LP; **Cannonball:** B, F, HK+LK (havadaykene yapılabilir); **Kafatası Ezme:** F, B, HP; **Combo Önleme:** 3D, B, B, F, HP; **Full Combo: 10 Hit CC - 36%:** B, F, HP, HP, LP, LP, LK, LK, HK, HK, LP; **Diğer Combolar: 11 Hit FullC - 44%:** Shock Wave, 10 Hit FullC; **11 Hit FullC - 44%:** HK, 10 Hit FullC; **11 Hit FullC - 49%:** Havada Büyük Tekme, Shock Wave, HK, FullC; **4 Hit Air Juggle - 18%:** Shock Wave, HP, HP, (1 saniye bekle) Cannonball; **3 Hit Juggle - 16%:** Shock Wave, HK, Cannonball; **Fatality:** F, D, B, HK (Yarım Daire)

B: Geri	HP - High Punch
D - Down	LP - Low Punch
F - Forward	BL - Block
U - Up	HK - High Kick
3D - 3D Button	LK - Low Kick

CY-5

Teleport: D, B, LK; **Yer Laseri:** B, D, F, LP; **Kafadan Laser:** 3D(basılı), B, D, F, HP **Orbital Kazan:** B, B, LP; **Orbital Ateşi:** Kazan, HP+LP; **Karıştırıcı:** D, B, HP; **Combo Önleme:** 3D, D, U+HP+LK; **Full Combo: 13 Hits - 39% - CC:** B, F, HK, F, D, B, HP, HP, LP, LP; **5 Hits - 23% - CC:** B, F, HP, HP, LP, HP, LP; **Diğer Combolar: 2 Hits Zincirleme 50%:** Büyük Havada Tekme, Karıştırıcı; **Fatality:** B, B, HP (Yarım Daire)

KABUKI JO

Ateş Tuzağı: B, D, F, LK; **Shuriken Atışı:** D, F, HP; **Shuriken Saçışı 1:** 3D(basılı), D, F, HP; **Shuriken Saçışı 2:** 3D(basılı), D, F, LP; **Dragon Nefesi:** B, F, LP; **Orta Dragon Nefesi:** B, B, F, LP; **Uzun Dragon Nefesi:** B, B, B, F, LP; **Dragon Değneği:** F, D, B, HP, LP, LK (3 Hits - 18%); **Kılıç:** F, F, HP+LP (F+HP+LP'ye basarak saldırıya devam); **Combo Önleme:** 3D, U, D, U+LK; **Full Combo: 10 Hit CC - 36%:** B, F, HP, HK, LP, LP, HK+LK, D, F, HK+LK; **Diğer Combolar: 11 Hit CC - 44%:** HK, 10 Hit CC; **12 Hit CC - 44%:** Büyük Havada Tekme, Fire Trap, 10 Hit CC; **Fatality:** B, D, F, HK+LK (Süpürme Mesafesi)

PAGAN

İskelet Tuzağı: B, D, F, LP; **Duman Teleportu:** D, D, LK; **Elektrik Şoku:** D, B, HP; **Copter Tekmesi:** D, F, HK+LK; **Ayak Flip:** F, F, HK; **Combo Önleme:** B, B, B, F+HK+LK; **Full Combo: 10 Hit CC - 31%:** B, F, HP, HK, HP, HK, HK, HK, LK, LK, HP; **Diğer Combolar: 10 Hit CC - 39%:** HK, 10 Hit CC; **10 Hit CC - 36%:** Havada Büyük Tekme, İskelet Tuzağı, 10 Hit CC; **5 Hits Juggle:** Havada Büyük Tekme, İskelet Tuzağı, Havada Büyük Tekme, HK, Ayak; **3 Hit Air Juggle:** rakip havadeykene: HK, HP, Ayak; **2 Hit Zincirleme:** Havada Büyük Tekme, Uçan Tekme; **Fatality:** B, F, LP (Yarım Daire)

ANUBIS

Pyramid Tuzağı: D+B, LP; **Teleport Saldırı:** B, F, LK; **Kafaya Değnek:** D+F, HK; **Değnek Süpürüşü:** D, B, LK; **Kafaya Çift Değnek:** süpürüş sırasında F, F; **Değnek Ateşi:** D+F, HP; **Horn Charge:** F, D, B, HK+LK; **Combo Önleme:** 3D, B, U, F+HK **Full Combo: 10 Hit CC - 32%:** B, F, HP, HK, HP, LP, BL, F, F, B, F, HK+LK **Diğer Combolar: 4 Hit Karışık - 32%:** rakip havadaykene: Havada Tekme, Havada Tuzak, HP, Telestaff; **4 Hit Juggle - 23%:** rakip havadeykene HP, Tuzak, HP, Değnek Süpürüşü, Kafaya Çift Değnek; **3 Hit Karışık - 16%:** rakip havadeykene: HP, HP, Telestaff; **3 Hit Zincirleme - 12%:** Tuzak, Değnek Süpürüşü, Kafaya Çift Değnek; **2 Hit Zincirleme:** Büyük Havada Tekme, Horn Charge **Fatality:** F, D, B, HP+LK (Yarım Daire)

TAK

Shockwave Stomp: 3D(basılı), B, D, F, LK; **Kaya Atma:** D, B, HP; **Boulder:** D, F, LP; **PowerSlam:** F, B, LP (yakınkene); **Belly-to-Back Suplex:** F, B, HP (uzak değilkene); **Combo Önleme:** 3D, B, F+HP; **Full Combo: 10 Hits CC - 32%:** B, F, HP, HP, LP, LP, LK, LK, HP, HP, HK; **Diğer Combolar: 11 Hits - 39%:** HK, FullC; 11 Hits - 42%: **Fatality:** B, D, F, LP+HK (yakınkene)

MAXIMUS

Ağ Tuzağı: B, F, HP+LP; **Shockwave Yumruk:** 3D (basılı), U, D, LP; **Çekiç Saldırı:** D+F, L; **Çekiç Atma:** D+B, HP; **Kafa:** B, F, LP; **Noogie:** F, F, HP; **Ters Atış:** B, HP (rakip saldırırkene); **Combo Önleme:** F, F+HP+LP; **Full Combo:** 10 Hits CC - 39%: B, F, HP, LP, F, F, LK, LP, HP, HP, LP, B, D, F, LP; **Diğer Combolar: 10 Hits CC - 45%:** Havada Büyük Tekme, Ağ, 10 Hit CC; **5 Hits Zincirleme - 54%:** Köşede: Havada Büyük Tekme, Ağ, Havada Büyük Tekme, HK, Çekiç; **Fatality:** 3D (basılı), F, F, HP+LP (yakınkene)

Temel Hareketler

Aparkat: D+HP; **Süpürme:** B+LK; **Döner Tekme:** B+HK; **Fırlatma:** F+LP; **İtme:** BL, BL; **Yerden Kalkma:** B+BL; **Yerden Saldırı İle Kalkma:** F+HP+LP; **Run:** F, F; **Önlenemez Yumruk:** U+HP (rakip yerdeyken); **3D Zıplama:** 3D+BL (basılı), U yada D; **3D Yürüme:** 3D (basılı), U yada D; **3D Kayma:** 3D(basılı), U, U yada D, D; **Temel Provelar:** **Özel Aparkat:** D+HP; **Dönerek Özel Hareket:** 3D(basılı), B+HK; **Yavaş AutoCombo(Cy-5/Ahau):** 3D(basılı), B, F, HK, BL ve 3D (basılı); **Yavaş AutoCombo (diğerleri):** 3D(basılı), B, F, HP, BL ve 3D (basılı)

Windows 95 Kodları

Resmen oyunun Options bölümünde Advanced Seçeneğinde cheat kodları girebileceğiniz bir yer var. Şaşırıyorum çünkü artık oyunları cheat kodları ile birlikte pazarlamaya başladılar. Bizim Cheats köşesinin pabucu dama mı atılacak diye de korkmuyor değilim:

Bazı kodlar oyuna başlamadan önce yazılmamaışlarsa işe yaramaya bilir. Dikkatli olun.

Aç	Kapa	Olayı Ne?	Aç	Kapa	Olayı Ne?
3871	1783	Grox Olarak Oynayın	9021	1209	Exor Olarak Da Oynayın
9990	9996	Level 1	9991	9996	Level 2
9992	9996	Level 3	9993	9996	Level 4
9994	9996	Level 5	9995	9996	Level 6
9997	9996	Gizli Level 7	5721	5721	Frame Hızı
2509	9052	Sonsuz Kredi	1971	1791	Player 1 Yara Almaz
1515	5151	Player 2 Yara Almaz			
0708	8070	Player 1 Ekistra Hasar Verir			
3366	6633	Player 2 Ekistra Hasar Vermek İçin Neyi Eksik			
4774	7447	Bir Round Kazanmak Maçı Almaya Yeter de Artar Bile			
1037	7301	Fatal'larda Kolaylık (yalnızca HP+LK)			

Bilgisayarın sizin için herhangi bir dövüşçü seçmesi için: U+Start

FİRMA: ACS

TÜR: DÖVÜŞ

SİSTEM: PENTIUM 60, 16 MB RAM, 1 CD 25 MB HARDISK

GENEL: %86

ATA PC CLUB

DISKET OYUNLARI

Lomax
Rush Hour
Lost Vikings 2
Extreme Assault
Carmageddon
Kick Off 97
X-Men full
Space Station
Overlord
Fifa Soccer Manager
GT Racer
Moto Racer
Star Trek Gen.
Dungeon Keeper
War Gods
Last Rites
PGA Pro tour
Raiden 2
Mighty Sword
Super Bubsy
Battle of Alexander
Pro Pool 3D
Pro Pinball
X-COM 3

...Ve 1500 oyunluk dev arşiv!

Win95 Games I

Absolute Solitaire
AfterLife
Al Unser Racing
Civilization 2
Civilization 2 Scenenarios
Chess Master 4000
Cold Shadow
Comix Zone
Cyber Gladiators
Daytona USA
Destruction Derby 2
Flight Unlimited'95
Full Tilt 2
Hunter-Hunted
Necrodome
Pitfall'95
Silent Thunder A-10-II
Toy Story
Virtua Squad
Warhammer

3.000.000 TL

Win95 Games II

Aladdin for Win95
Amok
C & C Gold
Decathlon
Die Hard Trilogy
Earth Siege 2
G-Nome
Heroes of Might & Magic 2
Lion King for Win95
Marble Drop
NBA Extreme
Panzer Dragoon
POD
Captain Quazar
Rally Challenge
Slam Tilt
Sonic the hedgehog
Sega Rally
Tom Clancy's SSN
Tempest 2000
US Navy Fighters 97
Virtua Fighter
Xtreme Chess
Yoda Stories
Zombie Wars

3.000.000 TL

CD Oyunlar

Dungeon Keeper
Little Big Adventure 2
Carmageddon
X-COM 3
Outlaws
Sonic 3
Moto Racer
Last Express
City of lost children
War Gods
Estatica 2
Lost Vikings 2
Speedster
Blood
Redneck Rampage
Fifa Soccer Manager
Axelerator
Capitalism Plus
Actua Soccer Club Ed.
Power Rangers
Lomax
MegaMan X3
Iron Man XO Manowar

750.000 TL'den başlayan fiyatlar

Upgrade Fırsatları!

CD Kayıt hizmetleri
Özel oyun arşivleri

20$

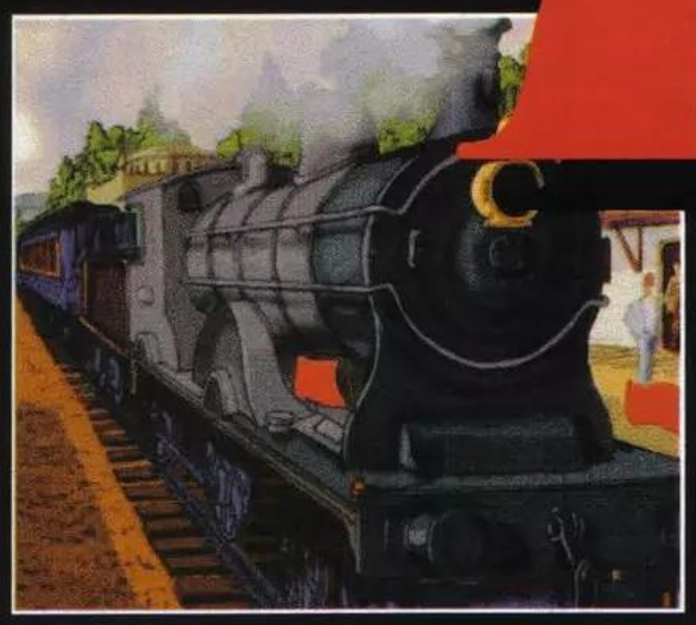
Tüketici kredisi ile 15 aya kadar taksit imkanı!

Casper PC sistemleri
Network ve Internet
Çözümleri

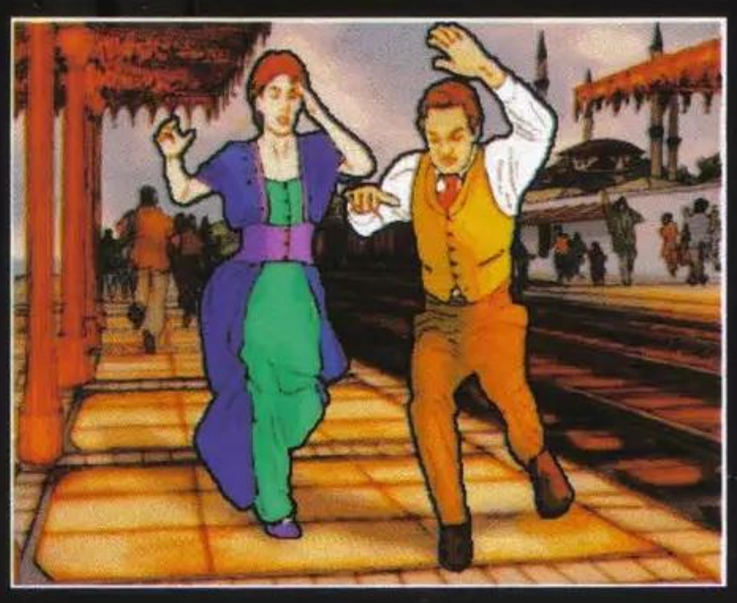
CASPER COMPUTER

ATA COMPUTER

LAST TAXI

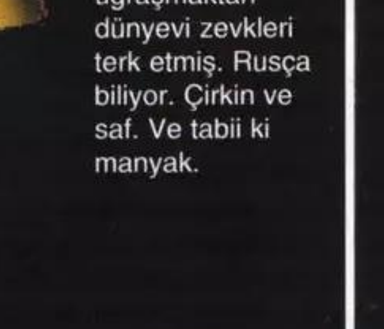


Robert
Trenin esas oğlanı. Bütün problemleri tek başına çözmek zorunda. Ölümlerden onun sorumlu tutulması da cabası. Yakışıklı ve çapkın!



Anna
Trenin Ablası. En zor anlarda sahneyi kurtarır. Robert'ın biricik aşkı. Güzel ve becerikli ama manyak, kesin manyak (bütün kadınlar gibi)!

Kronos
Kötü adam. Tehditleri ile Robert'ı uşak ediyor. Anna'da kesin gözü var. Dikkatli olmak lazım. Şişko ve casus.



Tatiana
Büyükbabası ile uğraşmaktan dünyevi zevkleri terk etmiş. Rusça biliyor. Çirkin ve saf. Ve tabii ki manyak.

Yıl 1914, yer **PARİS**. Genç bir Amerikalı doktor olan **Robert CATCH** arkadaşı olan **Tyler WHITNEY** ile **Orient Express**'in **Paris-İstanbul** seferinde buluşmak için biraz rötarlıda olsa trene yetişir.

Paris 24 TEMMUZ 1914 saat 7:15

Trene biner binmez birşeylerin ters gideceği sanki içime doğmuştu. Hadi hayırlısı diyerek sağ taraftaki kapıdan içeri daldım. Gayet nazik ve saf olan kondüktör beni **Tyler** sanıp 1 numaralı odada kaldığımı söyledi. Eski dostumla bir an önce kucaklaşmak için odasına girdiğimde zavallı dostumu yerde kanlar içinde yatarken buldum. Bühüü! Zavallının zaten hiç bahtı gülmemişti hayatta. Herneyse belki üzerime kalır diyerekten odanın camını açtım ve zavallı arkadaşımın cesedini camdan aşağı atarak son yolculuğuna uğurladım (bühüü!). Ama oda ne? Adi herifin kanı üzerime bulaşmış ıyyy!.. İğrenirim ben kandan. Hemen merhumun duvardaki yeşil ceketini üzerime çektim (zaten onun işine yaramaz artık ehue!). Heh! cuk oturdu valla. Arkadaşımın ölümü canımı sıkmış olacak ki etrafı biraz araştırayım dedim. Birden gözüm yukarıdaki merhumun çantasına takıldı. Hemen indirip içine baktım, buradaki scroll dikkatimi çekti. Ama o da ne bu **Rusça** yazılmış bu scroll. En iyisi ben bunu yanıma alayım dedim ve aldım. Çantada bir de telgraf buldum ama bu bendekinin aynısı idi zaten. Arkadaşımın ölümü karnımı açıktırmış olacak ki odamdan çıkıp **Dining Room**'a gideyim dedim. Yolumun üzerinde (**Smoking Car**'da) **Alexi** denen **Rus**'u gördüm. Belkim yardımı olur diye scrollu ona gösterdim ama kaba herif beni tersledi. **Dining Room**'a geçtim ve **August Schmid** ile sohbet ettim biraz. **August**'un sohbeti sarmayınca odama geri dönmeye karar verdim. Ama o da ne ! Bu izbandut gibi herif (**Milos**) benim odamda ne arıyor. Üstüne üstlük bir de bıçak çekmez mi. O an bildiğim tüm duaları okudum ve merhumla tahminimden daha önce karşılaşacağımı düşünmeye başladım. **Milos**'un bana yaptığı bir kaç hamleden geri kaçarak kurtuldum ve en sonunda acayip bi kung-fu hareketi yaparak onu saf dışı ettim. **Milos** ile biraz lafladıktan sonra tren **EPERUAY**'a vardı zaten. Zavallı merhumun cesedini bulan polis trende bir arama yapmaya karar vermiş. Şimdi saklanmam gerektiği kanısına kapıldım ve hemen odamın pencerisini açıp dışarı çıktım, polis gidene kadar orda kaldım. Tren **EPERUAY**'dan ayrılınca gidip **Prens Kronos**'u özel vagonunda bi ziyaret edeyim dedim. **Kronos**'dan ayrılıp **Sleeping Car** koridorlarında dolaştım. Buradaki kondüktör yerinden ayrılınca oturduğu yere gidip okuduğu kitaba baktım ve yolcuların isimlerini ve nerede kaldıklarını gösteren listeyi aldım. Bu arada başkalarının odalarına girebilmek için kondüktörlerin beni görmemesi gerektiğini hatırladım birden. Neyse daha sonra **Kronos**'un vagonu ile **Sleeping Car** arasındaki boşluğa bir sigara tüttürmek için uğradım. Burada **Tatiana** ile karşılaştım ama bana yüz vermedi. Tam burdan ayrılırken **Tatiana** benimle konuşmaya başladı. Hoş kız aslında bu **Tatiana** hatta bana yardımı bile olur diyerekten **Rusça** scrollu tercüme etmesi için ona verdim. Tüm yaşadığım bu olaylar beni oldukça üzmüş olacak ki odama gidip yatmalıyım diye düşündüm. Horul horul uyurken aniden kalktım ne oluyor gibilerinden odamdan dışarı çıkıp içeri girdiğimde merhumu gördüm. Tekrar uyandığımda bunun bir rüya olduğunu anladım ve derin bir ohh! çektim. Çünkü merhumun ceketini çok sevmiştim ehue! Etrafa bi bakındım **Strasbourg**'a gelmişiz ve saat sabah 3:38 olmuş. **Anna**'yı odasında bir ziyaret edeyim dedim (komp.F) gidip kapısı tıkladım ve içeri daldım biraz lafladıktan sonra **Anna**'nın peşinden **Tatiana**'nın büyükbabasının odasına geldim (komp A). Tatiana'nın büyükbabasını sayıklarken gördüm, zavallı adama tren yolculuğu yaramamış pek. Neyse bana ne tüm bunlardan deyip gidip yattım tekrar. Sabah olunca kalkıp **Anna**'nın odasının önüne geldim iki kondüktörün kayıp master key hakkındaki

PRESS

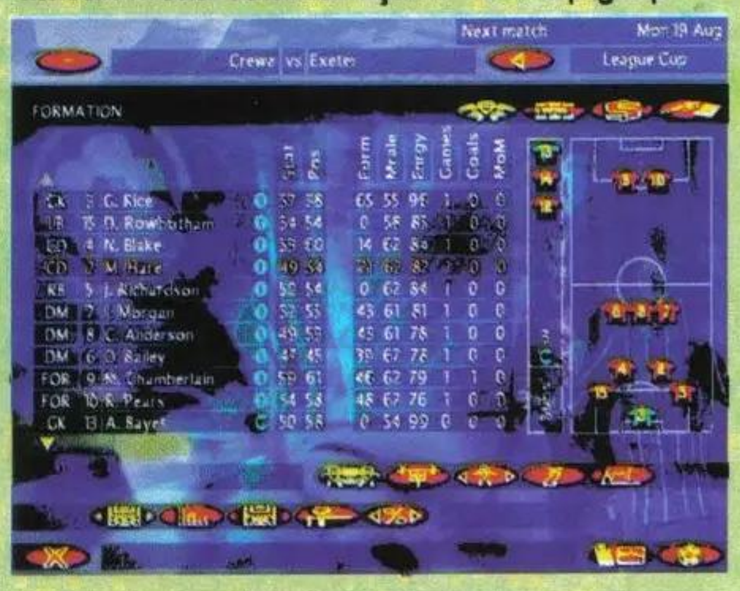
konuşmalarını dinledim. Kompartman G ye giderek **Milos** ve **Vesna** ile lafladıktan sonra, **Dining Room**'a gittim. Burada **Tatiana**'yı gördüm vermiş olduğum scrollun tercüme edilmiş halini aldım ondan. **Smoking Room**'a geçtim ve **Kronos**'un **Anna** ile konuşmasına kulak kabarttım. Saat 3'de **Kronos**'un özel vagonunda verecekleri konser hakkında konuştuklarını anladım hemen. Bu odadaki saatin altında bulunan koltuğa oturdum ve masaya baktım. O da ne bir böcük dolaşıyor masada. Belki bi işime yarar diye onu yakalamaya karar verdim. Bunun için cebimdeki (**inventory**) kibrit kutusunu açtım ve kibritleri çıkartıp kutuyu açık halde iken böcüğün üzerine kapatmaya (tıklamaya) çalıştım. Nasıl da kaçıyor mübarek heyven ehue!. Neyse bi kaç denemeden sonra yakalamayı başardım böcüğü. Burdan çıkıp **Sleeping Car**'a geri döndüm. Koridorda **Francois** denen velede yakaladığım böcüğü gururla gösterdim. Burada bir süre bekledim ve **Francois** veledi tekrar gelince ona düdüğüne karşılık böcüğümü verdim ve bir çocuğu kazıklamanın zevkiyle kompartman E'ye gittim. Kimseye gözükmeden içeri daldım ve buradaki sandığı açıp günlüğü okudum. Daha sonra bu odadaki camı açıp dışarı çıktım ve yan odaya geçtim (anahtarımı kaybettiğimde hep böyle yaparım). Elalemin mücevher kutusunu karıştırdım ve ortadaki taşa tıklayıp kutudaki gizli bölmeyi açtım. İşte kayıp master key. Hemencecik cebe indirdim tabi ki. Daha sonra komidinin alt çekmecesini açtım ve buradaki mektubu okudum. Bu kadar yeter deyip dışarı çıktım. **Tatiana**'nın odasının önüne geldim. Konserin başlamasına yakın **Tatiana** odasından çıktı ve ben *de hemen komp. A'ya dalıp banyoya girdim.* Lavabonun altındaki kapağı açtım ve meşhur **Firebird**'ü buldum. Dışarı çıkınca büyükbaba beni görüyor.! Yaşlı bunağa aldırmadan odama döndüm ve buradaki boş kutusuna **Firebird**'ü koydum. Daha sonra saat 3 sıralarında konser başlayınca **Kronos**'un özel vagonuna giderkeneki arada olan kapıyı Master Key ile açarak biraz hava almak için trenin üzerine çıktım. Vagonların üzerinde ilerlerken yerde cam bir bölmeye takıldı gözüme. Konser gürültüsünü de duyunca burasının **Kronos**'un yatak odası olduğunu anladım. Belki birşeyler bulurum düşüncesiyle cam bölmeyi kırdım ve aşağı atladım. Yatağın yanındaki sehbada bulunan kağıtları inceledim dikkatle. Sonra duvardaki düğmeye takıldı gözüm. Basmazsam olmaz diyerekten düğmeye bastım ve yan taraftaki duvarda gizli bir bölmenin açıldığını gördüm. Bir de baktım bir çanta var bu bölmede. Merak işte, çantayı da açınca içinin altın dolu olduğunu gördüm (görmez olaydım). Bu kadar altın bir adama fazla deyip çantayı kaptığım gibi konsere açılan kapıdan dışarı çıktım. **Kronos** ve **Kahina** beni elimde çanta ile yatak odasından çıkarken gördüklerinde bayağı bir kıllandılar tabii ama o an birşey yapamadılar. Hemen odama gittim ve çantayı yatağımın altına sakladım. Saat 16.25 gibi konser bitti ve konserdekiler dağıldığında **August Schmidt** odasına girince onunla konuşmaya gittim. Ordan dışarı çıktığımda **Kahina** beni efendisinin çantasını geri getirmem konusunda uyardı. Nazik birine benziyor bu **Kahina** ama ben uyarırken niye silah çekti anlamadım. Neyse birden merhumu hatırlayarak acele etmeye karar verdim. Hemen odama gittim ve çantayı yatağın altından aldım. **August Schmidt**'e uğrayıp (3 numaralı oda) altınları ona da gösterdim. Buradan çıkar çıkmaz hiç vakit kaybetmeden Kronos'un özel vagonuna koştum hemen. Kronos'un konuşması bitince dışarı çıktım. Trenin **Viyana**'ya yaklaşmakta olduğu bağıran kondüktörün sesinden anladım. Durum böyle olunca bagaj bölümündeki muhafız yerinden ayrılır herhalde diyerekten odama gidip hemen **Firebird**'ü aldım ve bagaj bölümüne geldim. Tahminim doğru çıkmıştı muhafız yerinde yoktu. Hemen arka tarafa ilerleyip gidebildiğim kadar gittim ve **Anna**'nın köpeğinin bulunduğu kafesi açıp iti dışarı saldım. Burası daha güvenli herhalde diyerekten **Firebird**'ü kafese tıktım. Geri dönüp **Anna**'nın kompartmanına geldim. **Anna** dışarı çıkınca onu bagaj bölümüne kadar takip ettim. Burada daha önceden kapalı olan kapının açıldığını gördüm ve içeri daldım. İki kez sağa döndükten sonra yerdeki sandığı açıp bakayım dedim (merak işte!). O sırada **Anna** geldi ve onunla konuştum. Konuşma esnasında **Vesna** bir bıçak ile sinsice **Anna**'ya arkadan saldırdı. Ben de aslanlar gibi atılıp **Anna**'yı korudum tabi ki. Çıkan kavga bölümünde hep defans oynadım ve bir süre sonra nihayet **Anna** silahını yerden alıp **Vesna**'yı kaçırmayı başardı. **Anna** ile konuştuktan sonra tren **Viyana**'ya ulaştı. **Alexi**'nin odasına gittim (2 numaralı oda) ve yukarıdaki valizini açarak içindeki saatli bombanın saatini aldım (ne demekse !). Tüm burdaki malzemelerden **Alexi**'nin bir bomba yapabileceği geldi aklıma hemen. **Alexi**'nin odasında çıkarken **Abbot** beni gördü. **Anna**'nın odasına gidip onunla konuştuktan sonra saat 9'a 10 kala gibi odama döndüm. **Tatiana** benimle konuşmaya gelmiş. Onunla lafladıktan sonra iyice yorulduğumu hissettim ve yatağıma uzandım. Gene saçman sapan bir rüya gördüm. Rüyanın ardından çıkan demoda **Tatiana**'nın büyük babası **Alexi**'yi haklıyordu. Hemen kalktım ve Kompartman A'ya koştum. **Alexi** son nefesini kollarımda verdi. Her ne kadar aramız iyi olmasa da severdim **Alexi**'yi. Yazık oldu adama. Neyse adam öldü ama yaptığı bomba biryerlerdedir onu bulmalıyım kahraman olmalıyım diyip hemen bombayı aramaya koyuldum. **Sleeping Car**'ın girişindeki kondüktörün oturduğu yerin yanından geçerken "tik tak" sesleri çalındı kulağıma. Buradaki sigorta kutusunu açtım ve içeride sol üst köşede bulunan ufak kutuya daha yakından *baktım. Bu kutuyu yukarı doğru ittirdim ve kabloları* kibritle yaktım. Kutuyu açmamın sağlığım açısından pek yararlı olmayacağını anlayıp kutuyu çevirmeye karar verdim. Arka taraftaki menteşeleri söktüm ve kutuyu tersten açtım. O zamanki bombalarda kırmızı veya mavi tel olayı olmadığı için biraz afalladım ama bombanın sağ tarafındaki hareket eden kontakları görünce aklıma dahiyane bir fikir geldi. Hemen cebimdeki telgrafı çıkartıp hareket eden kontakların arasına soktum ve bombayı devre dışı bıraktım. Böylece herkes derin bir nefes aldı. Birşeyler içip rahatlamak için **Smoking Room**'a gittim ve **Abbot** ile konuştum. Daha sonra kalktım ve **Sleeping Room** koridorunda **Anna** ile konuştum onun yorgunum olmaz demesine aldırmadan odasına girdim ve öpüşmeye başladık. Bir kaç öpücükten sonra olanlar oldu (iş yarım kaldı tüh!). **Vesna** ve adamları treni ele geçirmişler. Bir dipçik darbesiyle beni de saf dışı ettiler münasebetsizler. Korkunç bir baş ağrısı ile gözlerimi eşya vagonunda açtım. Ellerimi ve ayaklarımı bağlamışlar ama bunlardan kurtulmak çocuk oyuncağı benim için önce yukarı daha sonra da aşağı bakıp yerden destek alarak ipleri yerdeki kibritleri kullanarak yakıyorum. Hemen neler olup bittiğini anlamak için kapıya yöneldim ama **Ivo** denen herif çıkıyo karşıma. Ona seri hareketlerle dersini verdikten sonra ileri devam ettim ve iplerle bağlanmış olan **Anna**'yı kurtardım. Daha sonra **Sleeping Car** ile **Smoking Car** arasındaki boşluğa gelip trenin üzerine çıktım heyecanla. Biraz ilerleyince karşımı **Salko** çıkıverdi elinde demir çubuğuyla. Bir kaç yumruk ile onu trenden aşağı atıp demir sopasını kapıyorum lavuğun. Birden arkamdan bir kılıç çekme sesi duyuyorum hemen arkamı dönüp baktığımda **Vesna**'yı elinde kılıcıyla bana saldırır vaziyette görüyorum. **Vesna**'nın öncekiler gibi kolay lokma olmadığını yaptığı değişik hareketlerden anlıyorum hemen. Demir çubukla ona bir kaç kez vurunca **Vesna** birden kendini yere atıyor. Ben de vardır elbet bir pislik diyerek onun gibi yatıyorum hemen. Netekim bu sırada tren karanlık bir tünelden geçiyor. Etraf tekrar aydınlandığında kendimi trenin yanından aşağı sarkarken buluyorum. Hain **Vesna** ise ellerime basıp beni aşağı düşürmeye çalışıyor. Onun ayağını kaydırıp trenden aşağı atıyorum ve yukarı çıkıyorum. Bu kadar heyecan yeter deyip **Dining Room**'a giderek yolcuları kurtarıyorum **Sleeping Car** ile **Dining Room** arasındaki yere gelip aşağı doğru bakıyorum. Yerdeki kapağı açıp vagonları birbirinden ayırıyorum. Tekrar trenin üzerine çıkıp lokomotife doğru gidiyorum bu kez. Burada **Milos** ile konuştuktan sonra bana silah çekiyor ama sevgilim **Anna** onu haklıyor. **Anna** treni durdurmamız gerektiğini söyleyip beni silahla tehdit ediyor (bu kadınları da anlamak zor bea!) Ona aldırmıyorum tabiiki, lokomotif ekranında sola bakıp oradaki kolu ittiyorum. Sınırı son sürat izinsiz geçince peşimize askeri bir tren takılıyor haliyle. Ayrıca bizi başka bir **track**'a yönlendiriyorlar. Bu **track**'taki köprünün dandik olduğunu ve geçemeyeceğimiz söylüyor makinist. Ona aldırmadan *ya istiklal ya ölüm* deyip treni daha da hızlandırıyorum ve köprü biz geçince yıkıma uğruyor, böylece peşimizdeki trenden kurtulmuş oluyoruz. Makiniste bilmiyorsan bu işi git okulunda öğren diyerek **Smoking Room**'a gidiyorum ve **Tatiana**'nın büyükbabası ile konuşuyorum. **Tatiana**'nın kafayı yediğini görür görmez anlıyorum zaten. Ne haliniz varsa görün diyerek bagaj bölümüne gidiyorum ve sol taraftaki odaya dalıyorum. Burada **Anna** ile konuşuyorum biraz. Az bir konuşmadan sonra ateşli öpücükler başlıyor ve tren en nihayet **İstanbul**'a varıyor. **Anna** odadan ayrılınca ben de peşinden gidiyorum tabi ki. **Dining Room**'a gidince kötü bir süprizle karşılaşıyorum. **Kronos** **Anna**'yı rehin almış ve benden **Firebird**'ü istiyor. Sevgilimin delik deşik olmasını istemediğimden vakit kaybetmeden bagaj bölümüne gidip kafesten **Firebird**'ü alarak hemen geri koşuyorum. **Kronos** benden yumurtayı açmamı istiyor. Haydaaa !.. diyip birden aklıma **Tatiana**'nın tercüme ettiği scroll geliyor. Yumurtanın üzerindeki elmaslara sırasıyla, **Avustralya** (mavimsi gem), **İngiltere** (mavi gem), **Çin** (kırmızı gem), **Güney Pasific**'deki ada (mor gem), ve **Ortadoğu** (yeşil gem) basıyorum. Yumurtanın altında bir delik açılıyor ve biraz da tırsarak parmağımı buraya sokuyorum. O da ne! yumurta birden bir kuşa dönüşüyor. Bu esnada zevke gelen **Kronos** **Anna**'yı keman çalması için zorluyor. Ufak bir konserden sonra **Kronos** yumurtayı kapatmamı emrediyor. Ehue! Hay hay deyip yumurta ekranında cebimden (invertory) düdüğü çıkartıp çalıyorum ve **Firebird** birden şahlanarak **Kronos** ve **Kahina**'nın üzerine atlıyor (besle kargayı oysun gözünü hesabı) Böylece merhum **Tyler Whitney**'inde nasıl öldüğünü anlıyorum bir anda. Hızını alamayan **Firebird** bize doğru da yönelince Aney! diyip **Anna** ile beraber trenden atlıyorum. Bu esnada Tatiana ise savaşlar bitsin, kuşlar uçsun, kelaynakların nesli tükenmesin diyerekten bagaj bölümündeki silahları kullanıp treni havaya uçuruyor. Tüm bunlardan sonra **Avusturya** ve **Sırbistan**'ın harbe girdiğini öğreniyorum. Sevgilim **Anna** ise beni son kez öpüp itini elime tutuşturuyor ve gidiyor. Ben de **İstanbul**'un o muhteşem manzarası altında ağzım bir karış açık kala kalıyorum. En nihayet bir daha **Orion Express**'e binersem ne oliim diyorum ve bu macera da burada bitiyor.

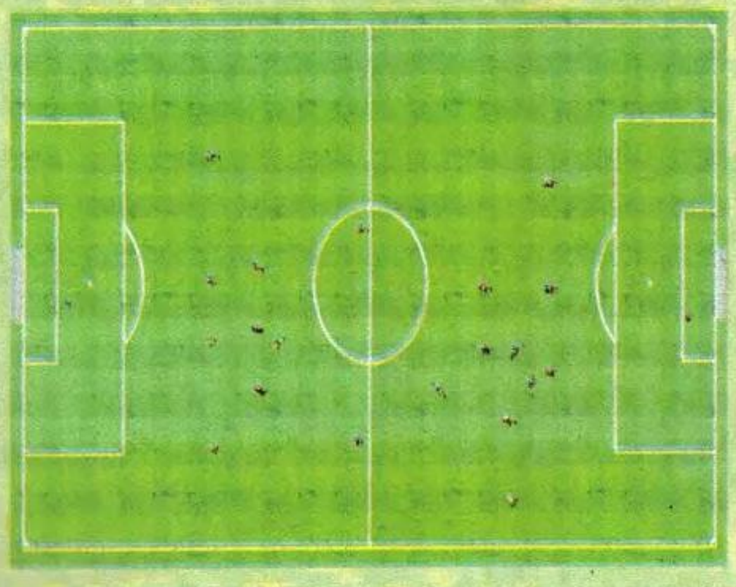
☒Özgür "Constantinople değil İSTANBUL" GÜLTEKİN

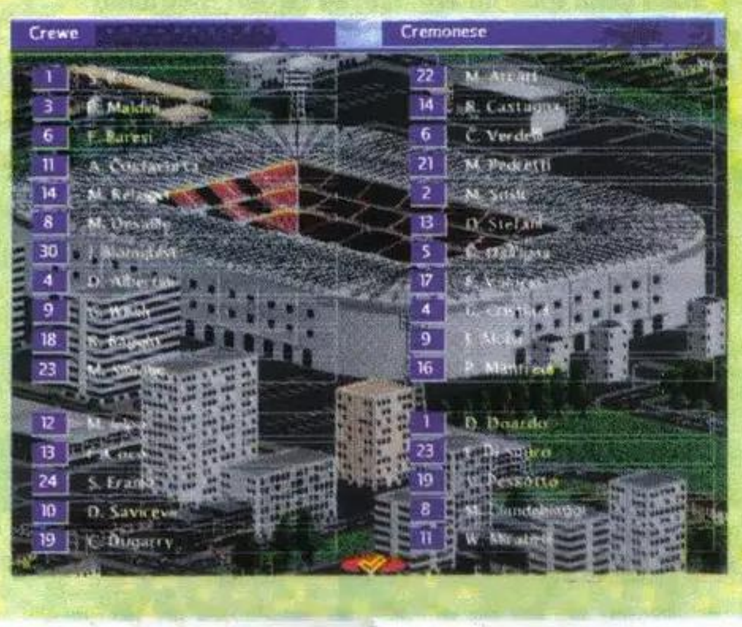
FİRMA: BRODERBUND
TÜR: ADVENTURE
SİSTEM
PENTIUM 60
8 MB RAM WINDOWS95
3 CD 35 MB HARDISK
GENEL: %91

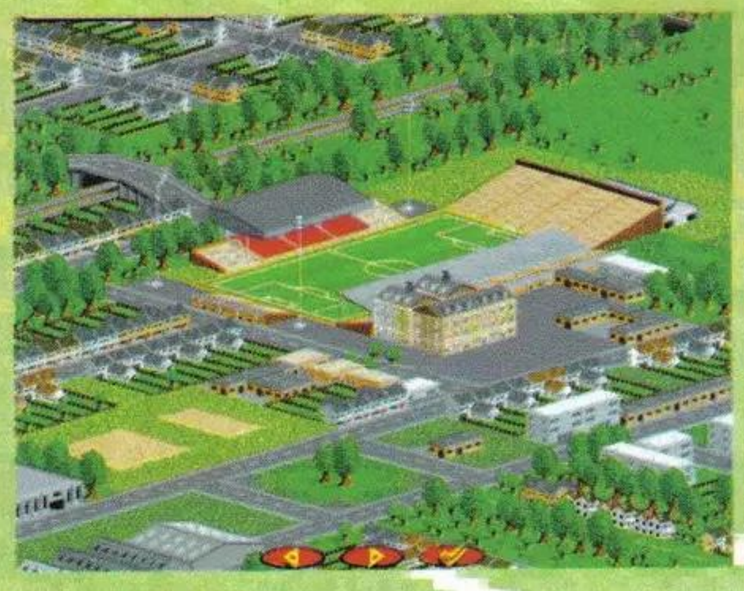
FIFA SOCCER MA

Dergi. Sabah. Walkmen. Beyaz. Garip. 05:00. Uzak. Nirvana. Zebani. Puaça. Temmuz. Yorum. Topic. Engin. Terapi. Karanlık. Huzur. Deniz. Elektro Gitar. Monitör. Yazı. Futbol. Fenerbahçe. Fatih Terim. Menajer. Yeşil. Maç. Kupa. Antreman. Ali Şen. Klüp. Para. Seyirci. Fifa. Uefa. Galibiyet. Başarı. Transfer. Bosman. Fikstür. Kadro...
...yazımı acaba kelime oyunu yaparak tamamlayabilir miyim diye düşünüyorum. Yaklaşık 40 küsür kelimeyi yakalayıp yukarıda huzurlarınıza çıkardım. Daha devam edebilirdim cümleler kurmadan yazımı sonlandırabilirdim ama anlaşılamamaktan ve de editörün hışmından korktum doğrusu! Acaba kelimelerim dertlerini size anlatabildiler mi? Mesela şu anda nerde olduğumu, kimle olduğumu ya da kimlerle olmadığımı, nasıl bir durumda bulunduğumu anlayabildiniz mi? Ya da açıklamam hakkındaki ipuçlarını yakaladınız mı? Herhalde birçoğunuz bir menajerlik oyunu tanıtımı yapacağımı anlamışsınızdır. **Fifa Soccer Manager**'ı tanıtacağımı anladınız mı peki?
Severim menajerlik oyunlarını. Heyecanlanırım. Yenersek ayağa kalkar dans da ederim, yenilirsek de basarım küfürü. Elimde olsa mağlup olduklarında futbolcuları falakadan bile geçiririm (İran milli takımına menajerlik teklifi aldım da). Geçen ay açıklamasını yaptığımı Premier Manager 97 ile biraz ilgilenmiş ama futbolcularıma falaka atacak fırsatı bulamamıştım. Yok hep galip geldiklerinden değil, bir kaç maç sonra oyunu bir kenara fırlattığımdan. Yok yok PM97'yi kötü bulduğumdan değil, oynamak istediğim başka oyunlar geldiğinden. Ve şimdi de Fifa Soccer Manager ile karşı karşıya kaldım. Dün gibi hatırlıyorum, elimde Fifa Cd'si bir heves eve geldiğim günü (çünkü o gün dündü!). Kapıyı açan annemden iyi bir çalımla kurtulup, telesekreterimde beni arayanları haber veren kırmızı (red!) ışığı görmemezlikten gelerek yatağıma nasıl da koşmuştum. Bilgisayarıma dokunmamıştım bile. Hehe, ne işim var canım hemen oyun mu oynanırmış!
Geçenlerde yine böyle bir sabah öncesi, yoğun bir akşam sonrası (nasıl bir günün öncesi bilinmezken) chat'te sizlerden biri ile (ismi lazım değil ama Javelin) muhabbet ediyorduk ki laf döndü dolaştı menajerlik oyunlarına geldi. CM'lardan USM'lerden ve PM97 ile FSM'lardan (Fifa Soccer Manager) bahsettik, karşılaştırmalar yaptık, güldük eğlendik. Ama ben bir noktada takıldım o konuşmamızda: Javelin dediki: "Olm, niye okuyayım ki ben bir menajerlik oyunun açıklamasını? Bana birşey vermez ki". Alla alla diye düşündüm. Yahu gerçekten öyle mi? Yok ya. Okunası ve yararlı bir menajerlik yazısı olmalı dedim. Anlayacağınız iyi bir yazı olsun diyorum ve devam ediyorum.
İngiltere, Fransa, Almanya, İtalya ve ya İskoçya birici ya da ikinci liglerinden bir takım seçerek oyuna başladığınızı farz ediyorum (İngiltere ligi için 1. ve 2. liglerin yanında 3. ve 4. ligler de dahil). Dikkatinizi çekti mi bilmiyorum ama oyunun başında kaç kişi oynamak istiyorsunuz falan gibi bir soru ile karşılaşmadık. Garip, demek sadece bir kişi oynanabiliyormuş bu oyun. Not alalım bari sonra sabahın köründe açıklmayı yazmam gerektiğinde aklıma gelmiyor bu ayrıntılar diyip, daha oyuna başlamadan (ama yazımın ortalarına da geldik nerdeyse) bir mola verdim. Notumu aldıktan sonra devam ediyorum: Bir menajerlik oyunun ilk kez oynamaya başladığımda bir süre alışma devresi yaşarım. Ekranlar arasında öylesine aptal gibi dolaşır, menüler neler, ekranlar arası geçiş nasıl, nerde ne yapabiliyorum, hesaplar nerde, takıma bir bakayım gibi sorularımı bir an önce cevaplandırabilmek için önüme gelen her yere basarım mouse'u. Bu arada ligin (umarım tek ayaklı kupaların değil) bir iki maçı da güme gitmiş olur. Olsun, ben menülere bir göz atayım, notlarımı alayım önemli olan şimdilik bu gibi profesyonel bir davranışta bulunmaya çalışırım. Gel gör ki (valla gelin görün) bir yerlere hızla çiziktirilmiş notlarımı sonrada okumak, okunsa bile anlayabilmek çok zor oluyor. Örnek olarak size menülerle ilgili tuttuğum notları göstereyim: **Squad** (Team Selection, Traning, Transfer, Player Informatıon, Analysis), **Facilities** (Pitch Maintanence, Stadium), **Finance** (Assets, Tickets, Merchandise, Loans, Contracts, Analysis), **Events Organizer** (Fixtures, Results, Tables, Archive, Analysis, Match Reports). Gibi... Ne anladınız şimdi. Bunları siz de arayıp bulabilirsiniz zati. Bu 4 ana menünün içinde parantez içindeki seçenekleri bulabileceksiniz. Ve hatta bu seçeneklerin de bazıları dallanıp budaklanıyor. Şimdi İngilizce-Türkçe Futbol Terimleri Sözlüğü yazmış olmamak için bunların tek tek anlamlarını yazmıyorum. Ama bu menülerde önemli gördüğüm noktalara da değinmeden geçmeyeceğim, gözünüz arkada (yukarda) kalmasın.
Menüler arasında derbeder dolaştıktan sonra (amma arabesk bir yazı oluyo bu da canım) artık takımımızın kontrolünü ele geçirmeye başlamanın vakti geldi demektir. İlk soru, takımımızı hangi taktikle uğraştıracağız. Menajerlik müdavimleri olarak hazır, klasik taktiklere bir göz attıktan sonra kendi taktiğimizi kurup, save edip, takımımızın buna uyum göstermesi için gereken sürenin geçmesini bekleyeceğiz de o da ne! Nerde olm taktikler? Nerde 4-4-2, 3-5-2 ya daen azından bir 4-3-3 koysaydınız olm. FSM'de olay başka bir şekilde yönetiliyor demekki. Her sporcunu oynayacağı mevkiyi (Central Defans, Attacking Midfield, Forvet, Supporting Forvet, Left Wing Defanser, Right Back Defanser gibi) seçince futbolcularınızı sahada bir şekilde yerleştirmiş oluyorsunuz ve böylece de takımınızın sahaya yayılışı ile de









ANAGER

taktiğinizi belirlemiş oluyorsunuz. Not almışım, değişik, uyumu zor ama yaratıcı bir özellik diye! Her futbolcunuzun ayrı mevkiler için değişk performans'ları var. Not alın bakiim! Menajerlik oyunlarının zevkli tarafı yalnızca spor adamı değil aynı zamanda finans ve klüp işleri ile de uğraşmanızdır. Ama önemli olan maçlardaki başarınız olduğuna göre müsade edin diğer konulara dağılmadan takımla ilgili ayrıntılara biraz daha yaklaşalım. Motivasyon gibi değişik bir özellik mesela FSM'de yok. Benim de şimdi aklıma geldi zaten, bu özellik. Hücum, defans, illaki hücum, kapalı defans gibi seçeneklerimiz var. Ve her maçın tansiyonuna göre de oldukça önemli ayrıntılar bence. Her futbolcunuza ayrı ayrı top kullanma taktiklerini ve defans, orta saha ve hücum alanlarının sahaya dağılışlarını da belirledikten sonra sürekli bir antreman programı da ayarlayın bakalım. Tamam tamam fazla uzatmadan bir kaç maç yapalım bakalım. Generate Match ile direkt skor ekranını görmek sezonun daha hızlı geçmesine sebep verse de Play Match ile maçı izlemek ve anında müdahele etmek menajerlik ruhuna daha uygun düşüyor. Play Match dediysek bir kere artık geri dönüş yok demektir. Biraz hızlı ya da yavaş yavaş maçı izleyeceğiz. Maç esnasında da topun oyunda olmadığı bir anda değişiklikler yapmak, yukarıda bahsettiğim takım ayarlamalarını değiştirebilmek elimizde. İşin zevki de (kırk kere söyleteceksiniz adama) burda. Maç bittikten sonra da maçla ilgili tüm ayrıntılar pencere pencere önümüze geliyor. Tıpkı her ayın sonunda ekonomik, sosyal ve ya psikolojik (!!) pencerelerin önümüze gelmesi gibi.

Gelelim biraz da spor adamlığı dışındaki seçeneklere: Dediğim gibi yalnızca maçlarla ilgilenmek iyi bir menajere hiç bir zaman yaraşmaz. Para babası bir megolamanyağın klüp başkanı olmadığı (hiçbir klüp başkanına gönderme yapmıyorum aman diim) küçük bir klüp ile oyuna başladığımıza göre (siz de megolamanyak olmadığınıza göre oyuna Milan ile başlamayacaksınız sanıyorum, çünkü ben denemek için Milan ile İtalyan ligine başladım ve hiçbir ayarı değiştirmeden 2 Şampiyonlar Ligi, 4 lig maçı ve bir de İtalya Kupası maçı yaptım ve toplam 7 maçtan 6'sını kazandım, ama tekrar ediyorum tüm maçlarda hiçbir değişiklik yapmadım!) stadyum ile ilgilenmek, büyütmek ve yeni arsalar alıp ileriye yatırım yapmak gibi stadyumumuzun dükkanları kiralayıp, eşyalar satarak ekonomik durumumuzu iyileştirmek bize düşüyor. FSM'da para kazanmak gözlemlerime göre hiç de zor bir olay değil. Not almışım bu nokta da negatif bir özellik. Uf, yine klasik menajerlik oyun özellikleri yazmaya başlamışım. Hemen yazımın gidişatı kontrol altına alıp suyun yönünü değiştiriyorum. Yukarıda notlarımdan ve anlaşılmazlıklarından bahsetmiştim. Şimdi kurşunkalemle yazma gafletinde bulunduğum, bu gafletle kalmayıp kotumun arka cebinde taşıyarak silikleştirdiğim yarı silinmiş yarı kararmış notlarımı gelin birlikte çözmeye çalışalım:

NOTLAR

✓**pitch olayı:** Pitch mi? Ne demek istemişim ki? Heh, hatırladım şimdi. Exetercity ile oynarken çimlerin bakımı için aylık ödenen para az geldiğinden mi neydi, sahanın kalitesi düşe düşe oynanabilirlik sınırının da altına düşünce Fifa sahamı düzeltinceye kadar tüm maçlarımı deplasman maçları olarak düzenlemişti. Ben de hemen saha için bir kerelik ödemelerle bakım yapmış ve bu sorunu çözmüştüm.

✓**transfer offer:** FSM'de transfer olayı da bir anda çözülüp atılan bir hadise değil. Siz transfer etmek (satın almak ya da kiralamak olabilir) istediğiniz futbolcuya önerinizi yapıyorsunuz, bir süre sonra futbolcunun klübünden cevap geliyor. Cevap gelmiyor diye bir kaç futbolcuya teklifler yağdırıp hepsi de tekliflerimi kabul ettiğinde kadromda orta saha ve defans oyuncusu patlaması yaşayınca almıştım bu notu!

✓**2 kişi oynanmıyor bea:** Bunu yukarıda yazmıştım.

✓**save yok:** Allah, hemen açıklanması gereken bir nokta. Oyunda dosya işlemleri ile ilgili hiçbir seçenek görmediğim için kıllanmıştım ama Save edilemez olacağını hiç düşünmemiştim. Yani oynadığınız maçların ya da yaptığınız herhangi bir hareketin geri dönüşü yok. Oyun kaldığınız yerden devam ediyor ama Save ve Load seçeneklerini boşuna aramayın derim ben.

✓**generate match'de half time bile yok:** Bunu açıklamama gerek de yok!

✓**ambush oldu, otobüse saldırdılar, protesto ettik, maça çıkmadık:** Yalanım varsa ne olayım, ben ordaydım. Eli döner bıçaklı 8 İngiliz taraftar futbolcularımı yaraladılar. Hüngür hüngür ağlayanlar bile oldu. Maça falan çıkmam ben.

✓**sert mi oynayalım yumuşak mı:** Yani yok böyle bir seçenek demek istemişimdir. Çünkü yok böyle bir seçenek.

✓**time wasting süper canım süper:** Hemen hatırladım. Ligi 18. olarak orta hallinin biraz altında sürdürüyordum, lig ikinci ile deplasman da defans taktiği ile hem de oynarken maçın 16. dakikasında M.Gavin golümüz atmasın mı! Hemen taktiğe time wasting seçeneğini de ekledim. Maçı seyrederken bile futbolcularınızın sizi dinlediğini yaptıkları yan ve geri paslardan anlayabiliyorsunuz. Diyeceğim o ki çok çok işlevli bir seçenek.

✓**güzel hareketler oluyor:** Yediğim ama ayakta alkışladığım goller seyrettim desem yeridir de burası yeri değildir. Maçı normal hızında seyrettiğinizde gerçekten anlamlı ve güzel goller oluyor. Her maçı olmasa bile önemli maçları seyredin ve hatta kaydedin.

✓**maç kayıt:** Hemen üzerine bu notu aldığıma göre seyredilen her maçtan sonra bu maçı kaydedeyim mi abim sorusunu taşıyan pencereye NO demekten bıktığımı anlatmak istemişimdir.

✓**adam adama:** Adam adama defans yaptırmak, hangi adamımın hangi adamı tutacağına karar vermek de ister deli gönül.

✓**oyun esnasındaki değişiklikler:** Şimdi takımı kurmuşuz genel bir taktik vermişiz ama gel gör ki maç esnasında bazı değişiklikler yapmak gerekebiliyor. Olabilir normaldir. Ama ben maç bittikten sonra da maçta yapılan değişikliklerin seçeneklerde kalmış olmasına yani ana ekranda da maçı bitirdiğimiz taktiğin seçili olmasına kıl olmuştum da!

✓**all out attacking'de maç kazanmışlığım yok:** Anladınız değil mi! Sinir oldum ya. Fifa Soccer Manager'ın, menülerinin içi kararmışlıkları, koskoca Electronics Arts firmasının çıkarmış olmasına rağmen bir yenilik içermemesi, maçlar hariç oyunun hareketsizliği, tek düzeliği gibi dezavantajlara sahip olduğunu gönül rahatlığı ile söyleyebilirim. Maçların seyredilmesi ve maç esnasındaki kontrollerin gerçekçiliği ve maça yansıması gibi artıları bu oyunu ne kadar iyi bir yere getirir ondan da kaygı duyuyorum. Eğer PM97 ile karşılaştırmak gerekirse kesinlikle PM97'den bir kaç basamak altlarda kalacağı kesin. EA'dan hiç beklemezdim doğrusu. Genel bir bakış açısından eksileri daha çok bulduğum doğru ama oynarken de beni sıktığını söyleyemeyeceğim. Fifa Soccer Manager iyi bir alternatif arayışı olabilir! Kelimelerle başlamıştım, kelimelerimle kapatıyorum...

...Yürek. Gülüş. 07:00. Güneş. Çukur. Anlam. Zaman.

☒Mert "olsun" Topçu

FİRMA: ELECTRONIC ARTS
TÜR: FUTBOL MENAJERLİĞİ
SİSTEM
486 DX
8 MB RAM
1 CD 25 MB HARDISK
GENEL: %79

OVERDOSE

AŞIRI İSTEKLERİNİZİ KARŞILAYABİLECEĞİNİZ TEK YER

Uzun, yorucu ve kabus dolu bir gün daha sona ermek üzere; en azından benim için. Böylesine kalabalık bir şehirde akşamın bu saatlerinde ortalığın bu kadar ıssız olması oldukça üzücü. Bu tatlı yaz akşamında (artık yaz akşamları kabus dolu) hangi insan dışarı çıkıp o güzelim yaz meltemini hissetmek, o ruhu okşayıcı serinliği doldurmak istemez? Onları (evet onları!) böylesine güzel bir andan mahrum bırakan bu kötülük dolu güçler ne zaman geldikleri cehenneme çekip gidecekler? Her dönemde özgürlüğü için savaşan ve özgürlüğünü kazanmasını bilen insanoğlu neden bu kadar çaresiz? Şu anda kimbilir kaç kişi "polygon sensor"ü olmadığı için vahşi bir cinayete kurban gidiyordur. "polygon sensor ne" mi dediniz? Sen kimsin mi dediniz? Evet sanırım herşeyi baştan anlatmam gerekecek. Ama önce izin verin yıpranan polygon'larımı yenilemek üzere "RayTube"e gireyim. Hiç meraklanmayın bendeki en yeni modellerden. 2 dakika sonra 3 milyar polygon'umla tekrar karşınızda olacağım...

Bu uğursuz zamanın başlangıcı sanırım 3 yıl önceye, 2082 yılına dayanıyor. Yoksa 2081'miydi? Oh lütfen kusurumu mazur görün. Organik düşünce metodundan polygonal düşünce metoduna geçtiğimden beri bunama belirtileri göstermeye başladım. Anladığım kadarıyla üzerimde uygulanan o iğrenç işlemler sırasında organik düşünce sisteminden bir parça bırakmış olmalılar ki hala bunamak gibi soyut düşünceler üretebiliyorum. Yoksa bunamak, korkmak, heyecanlanmak gibi soyut fikirler bu düşünce metoduyla asla uyuşmazlar. Sanırım bende bir hata yaptılar ve ben de bunun ceremesini ödüyorum. Diğer lanet olası polygon yaratıkların böyle bir sorunu yok. İnsana ait özellikler onlarda olmadığı için olsa gerek. Neyse konuyu dağıttığım için özür dilerim. Nasıl olsa herşeyi anlatacağım. Dediğim gibi 2082 yılında (2081 de olabilir!) varolan teknolojinin 20. Yüzyılın teknolojisinin kat kat üzerinde olmasını fırsat bilen biri sibernetikçi, biri de Hardware ve Software uzmanı iki manyak (malesef isimlerini unuttum) 20. Yüzyılın klasik Hacker'lık metodlarını alıp tekrar düzenlemeye yani anlayacağınız ceplerinden paraların taşmasını sağlamak amacıyla, o metodları alıp kendi saçma deyimleriyle post-teknolojik bir hale soktular. Bunun sonucunda (bu arada iki manyağın bir türlü yakalanamamasını ve o sırada varolan devletin de bunları yakalama konusunda basiretsiz kaldığını belirteyim) öyle bir sistem geliştirdiler ki artık onların para kazanmak için yapacakları tek şey bir düğmeye basmaktan ibaretti. Nasıl mı? Şöyle: Kendilerine, tüm bilgisayar ağlarında varolabilen sanal bir kahraman yarattılar. Bu kahraman (ve tüm sorunların başlangıcı olan) öyle bir algoritmaya dayanıyordu ki, elektrik olduğu sürece bir bilgisayardan, diğer bilgisayara rahatça geçebiliyor, sistemi kendi çıkarları doğrultusunda kullanabiliyor (yani efendilerinin çıkarları doğrultusunda), komut şekillerini değiştirebiliyor, tüm şifreleri çözebiliyor yani kısacası sahiplerinin saatlerce çaba gösterip elde edebileceği şeyleri kendisi (ona bir benlik yakıştırmamı daha sonra anlayacaksınız) çok kısa bir sürede gerçekleştirebiliyordu. Bu sanal kahramanın yaptığı en ilginç şeylerden biri de, girdiği sistemde gerekli işlemleri yaptıktan sonra kendini bir varlık olarak tanıtıyor ve o sistemin başına geçen her kimse ekranda her üç açıdan görülen wireframe (tel çerçeve şeklinde) olarak zafer işareti yapmış niteliksiz bir insan şekli görüyordu. Fakat bu şekil iki manyağın algoritmasında kesinlikle yer almayan bir şeydi. Bunun farkına vardıkları zaman şaşırmaktan ziyade gittikçe eğlenceli olmaya başladığını düşünen bu iki dahi manyak bu kahramana bir de isim taktılar: "Thing".

Artık her istediklerini yapabilecek, dünyayı parmakları ucunda çevirebilecek son derece tehlikeli ilginç bir kahraman yaratmışlardı. Fakat dükkanı kapattıklarında "Thing"in fonksiyonsuz kaldığını düşünen bu manyaklar, farkında olmadan kendi kendine hareket eden üçüncü bir manyak yarattığının farkında değildiler. Çünkü "Thing", girdiği her sisteme - hiç kimsenin bulamayacağı- kendinden bir kopya bırakabilen (veya ona benzer bir şey), akıllı bir programdı (veya varlık). Bir sistemde elektrik kesildiğinde, başka bir sistemde varolabilirdi ve elektriği açık bir sistem mutlaka vardı. Oh özür dilerim, "polygon count"a girmem gerekiyor. Ne yani siz "check-up" yaptırmıyor musunuz? Bir yere ayrılmayın geliyorum...

Merhaba popülasyon. Hazır mısınız Overdose'un zevk, heyecan, macera, tutku ve ihtiras dolu labirentlerinde dolaşmaya? Aşırı isteklerinizin kışkırtıcı dürtüsünü hissedebiliyor musunuz? Öyleyse hoşgeldiniz diyorum. Bu ayki Overdose menümüz okuyan herkesi tatmin edecek düzeyde. Geçen ayki talihsiz kazanın ardından Overdose'un üzerinde biriken lanet geldiği karanlığa tekrar geri dönerken, bir takım kişilerce gösterilen ilgi ve olgunluk sayesinde yeni köşemiz yükselen güneşin parlaklığına bürünmeye başladı (optimist olmak amma zor be abi). Efendim, şimdi geçen ay elimde hiç mektup olmadığı için bizim hıyar holy editörü muhatab almıştım ya kendime, sağ olsun bazı okuyucular beni böyle saçma bir duruma düşürmemek için mektup yollamışlar. Ne diim esas Overdose bu ay başlıyor. Eh bu başlangıcın sürekliliğini isteyen varsa ne yapacaklarını biliyorlar (mektup yollayın laan diye zırlamak pek hoşuma gitmiyor anlayın işte). Şimdi bu ay bazı aktivitelerde bulundum şöyle ki:

Ayın Oyunu: Kesinlikle X-Com Apocalypse. Zaten tüm detayları oyunda da yazdım (bir Pc dergisine ilk Pc oyunu yazmam). Yaratık avına yine devam ama bu sefer süper teknoloji emrinizde. Özellikle real-time modda yaratık avlamak çok eğlenceli. Strateji ruhumuzun çok önemli bir bölümünü doyuracak olan X-Com'u almayanlar varsa mezarlarını derin kazsınlar (ne demekse?).
Ayın Albümü: Bu ay sizi çok güzel bir müzik ziyafeti bekliyor: **Megadeth- Cryptic Writings.** Hiç meraklanmayın, albümün Youthanasia ile hiç alakası yok (Youthanasia'yı sevmem de). Bu albüm şimdiki Megadeth ile eski Megadeth'in çok güzel bir birleşimi. Bir tür yeni tarz trash diyebiliriz. Metallica'nın Load gibi bir rezaletinden sonra Megadeth hala altıncı telde kaldığını Cryptic Writings ile mükemmel bir şekilde kanıtlıyor, kulaklarınızı dört açın.
Ayın Filmi: Bu ay gittiğim filmlerden en iyisi olan **Gridlock'd**. uyuşturucu sorunu, para, bürokrasi, insanların korkutucu bencilliği, yabancılaşma ve tablonun (amerika) görünmeyen taraflarını anlatan çok iyi bir film. Gayet dinamik temposu ve yerinde alaycılığı ile bu ayın filmi. Hala gitmediyseniz 7 denizin albızları canınızı alsın.
Ayın Kitabı: Taa, 1994'ten beri Amerika'da yayınlanan **Lawrence Block**'un hırsız dedektif serisi nihayet Türkiye'de çıktı. Komik bir hırsızlık öyküsünün ciddi bir dedektiflik hikayesine dönüşümünü gayet akıcı ve esprili bir üslupla anlatan Lawrence Abi'nin (tanırım kendisini) "**Umduğunu Değil Bulduğunu Yiyen Hırsız**" ve "**Dolaptaki Hırsız**" kitaplarını almak farz hatta ondan da öte birşey. Sakın kaçırmayın kaçırırsanız da gözüme gözükmeyin.
Evet arkadaşlar şimdi sizi keyifli ve her satırında haz alacağınızı (ısrar ediyorum bu konuda) dolu dolu 3 sayfayla baş başa bırakıyorum. Ve eğer izin verirseniz şu bizim şahsiyetsiz holy editörü tokatlamak için kendimi huzurlarınızdan def ediyorum.

Sevgili Zebani abimiz,
Mektubuma başlarken büyük kaybımızdan dolayı ne kadar üzgün olduğumu belirtmek istiyorum. Mac'e dergiye olan katkıları ve bize yaptığı yardımlardan dolayı teşekkürü borç bilirim. Mavra dolu bir mektup yazmıştım Mac'e ama Mac artık yok ve mavra yapacak kadar iyi halde değilim o yüzden sorulara geçiyorum:
1- Müzik muhabbeti almış başını gidiyor. Ben de olaya bir dalıp çıkayım dedim. Hepiniz unutun diğer grupları ve müzik türlerini oturun Amorphis, Pantera, Obituary, Cannibal Corpse, Slayer ve en önemlisi SEPULTURA dinleyin. Ayrıca Zebani'nin Metallica hakkındaki görüşlerine katılıyorum.
2- Abi Dungeon Keeper çıktı. Tüm yabancı dergiler haziran sayılarında kapak yaptı. Yere göğe sığdıramıyorlar oyunu. Temmuzda da piyasaya sürülür herhalde. İki sayfalık reklamları bile var bir civcivin parçalandığı. Herhalde mektup yayınlandığında oynuyor oluruz.
3- Bana şöyle düşük sistemli bir simülasyon önersene (Apache Longbow?).
4- Ya yazacak sorularım var da sen ne halt edersin bilmediğimden (Yani hangi oyun türlerini oynarsın anlamında) sormuyorum.
5- Frp mi Magic kartları mı? Cost ve zevk açısından kıyaslama lütfen.
6- Dune diye bir filmden bahsettin son sayıda. Biraz açıklama lütfen.
7- Bilgisayarımı upgrade edene kadar nostalji yapmayı planlıyorum. Vaktim de bol. Bana her türden birkaç oyun önerebilir misin?
8- Warhammer: Shadow of the Horned Rat diye bir oyun var. Tanıtmayı düşünüyor musunuz? Yoksa geçti oğlum mu diyeceksiniz? Ayrıca o oyunu her yerde arıyorum. Nereden bulabilirim?
9- Red Alert çok iyi bir oyun değil bence. Aşırı kolay. Tek zorlayan bölüm Alliedların son Cannon Fodder tipi bölümüydü. Anlaşabileceğimizi umuyorum. Bir dahaki mektuba kadar herkese RIP (Rest In Pain).
Osman Volkan

Zebani: Büyük kaybının seni ne kadar üzmüş olduğunu anlayabilirim ama bu senin mavra yapmana engel olmamalı bence. Durumu acıklı bir cenaze törenine dönüştürmüşsün. Hayat böyledir: Birileri gelir ve gider. Şimdi sakın ol, yat, uzan ve derin nefes al. Kendini iyi hissetmen için sana 'cevap' terapisi yapayım.
1- Saydığın grupların hepsini dinledim. Çok kaliteli ve güzel gruplar. Özellikle Sepultura'yı çok sevdiğin anlaşılıyor ama umarım biliyorsundur Sepultura denize koşan çil yavruları gibi dağıldı (hö?). Eeee iyi şeyler sonsuza kadar sürmez. Bak soytarı Metallica'ya; başka bir şey söylemeye gerek var mı?
2- Dungeon Keeper'ı bekleyen dervişler olarak biz çıktığına çok sevindik. Gördüğün gibi oynadık ve de açıkladık bile. Civcivin parçalandığı sahnede ise ağzımızdan kanların gelmesini engelleyemedik (zevkten!!??). Sırada şu zırtapoz gıcık kuş Tweety var. Slyvester abim parçalayacak onu (çizgi film manyağıyım da).
3- Apache Longbow sana P133 numara büyük gelir koçum (hi ho!). Sana bir değil üç tane önereyim (kıyagımı unutma): F-29 (süperdir ha), Chuck Yeager (iyi, iyi), F-15 II (üfff!).
4- Sen bana bi halt sor bakalım önce. Ben sana o haltı bilip bilmediğimi söylerim
5- Kesinlikle FRP. Çünkü FRP hayal gücünü körükler, zekayı açar, sorunlardan uzaklaştırır, eğlence aşılar, kilo aldırır, sosyal yönünü güçlendirir, maneviyatını tatmin eder falan filan. Diğerinin ise -bana göre- herhangi bir kahvehanede pişti oynamaktan farkı yoktur.
6- Bazı fimler vardır. Artık kült olmuşlardır ve her türlü tartışmaya da açıktır. Dune da böyle bir filmdir. Frank Herbert'ın mükemmel romanından uyarlanan Dune, bilim-kurgu filmleri tarihinde önemli bir yeri olmasına rağmen, Entellektüel sinema dilinden uzak kişilerce lanetlenmiş ve hiç gişe yapmayarak yapımcı şirketin batmasına neden olmuştur. Nereden bulursun bilmem ama kesinlikle al ve seyret. Tadına varamazsın, tekrar tekrar seyredersin yine varamassın.
7- Valla burada yazamayacak kadar çok ve çeşitli menümüz. Bence eski Game-Show sayılarından 'not enough memory' köşelerine bir göz at.
8- Söylediğin oyunu biz Game-Show'un küflenmiş çeyiz sandığında bulduk. Yani anlayacağın 'geçti ooolum'. Bu oyun evrende sadece tek bir yerde var: Kamer Bilgisayar (hehehe!).
9- Bir oyunun zor veya kolay olup olmamasını belirleyen bazı etmenler vardır. Ve bu etmenler sende fazlasıyla olduğundan Red Alert'e aşırı kolay demişsin. Valla ya çok zekisin veya yeteneklisin, ya da abartıyorsun. Umarım aşırı kolay olduğu için Red Alert'in kötü olduğunu savunmazsın. Evet Osman umarım sana faydalı olmuşumdur. Ayrıca ben anlaşmamamız için ortada (veya başka bir yerde) herhangi bir neden göremiyorum. Bir daha ki mektubunu merakla bekliyorum. Anlaşmak üzere. Bye 4 now!

HOLY EDİTÖR: İŞTE İLK MEKTUBUN. GÖZÜM ÜZERİNDE!

Sevgili Zebani,
Mac gitti, üzüldüm. Hatta çok çok üzüldüm. Acaba ona ulaşabileceğim bir adres var mı (mektup ya da e-mail)?
Neyse geçen gün acayip bir şey oldu. Bak şimdi söyleyeceğim, inanmayacaksın. Geçen gün içtiğim koladan böcük çıktı. Hem de kocaman bir böcek çıktı. Ne olur yardım et!
1. Şu Simon 2'de bir yarışma için bir tane çadır var. Orada bekleyip duruyorum ama hiçbir şey yapamıyorum. Burada ne yapılır?
2. Diablo'yu bitirdim ama ona benzer bir oyun da bulamadım. Böyle bir oyun var mı?
3. Daggerfall'da bankadan borç alıp da ödemeyince ne oluyor?
4. Sence C&C CounterStrike alsam mı? Yoksa Tiberium Sun'ı mı beklessem?
5. Rama serisini okudun mu? Okuduysan nasıl buldun?
6. Şu Blood çok mu güzelmiş yoksa Quake 2'yi mi beklesek (gerçi beklesek bile bizim 75'te çalışmaz ama olsun)?
7. Şamo'yu sevsem ısırır mı?
8. Hani Engin Abla'yı anladık da (yani anlamaya çalıştık). Bu Zebani ne demek?
9. P2'lerin çıktığını biliyorum ama en son hızlarını hiç kimseden kesin olarak öğrenemiyorum, sen biliyon mu?
10. Şu anda bir P75'e yapılacak en akıllı şey ne olur? Bekleyip modem alsam nasıl olur?
11. Dungeon Keeper'ı oynadım ve 12. Bölümüne kadar geldim. İlk başlarda çok güzel geldi ama sonraları basit ve monoton bir oyun olduğunu belli etti. Sence nasıl?
İşe bütün sorularım bu kadar sana ileriki OverDose köşelerinde başarılar dilerim.
Mert "dwarf" Esemenli

Zebani: Ne diyim gitti işte. Böyle bir durumda ağıt yakmaktan başka ne yapabilirsiniz (hepiniz Mac'ciler) onu düşünün. Bakın ben sizler için düşündüm: şimdi size bir e-mail adresi vericem ve bundan sonra tüm Mac-ağıt'larınızı oraya yakacaksınız tamam mı: mac@gsmnet.com
Koladan böcük çıkması artık olağan bir durum. Hatta ben her bir böcüğe isim bile takıyorum. Sende böyle yap ama sonra yok et. Isim bulmak zor oluyor...
1- Çadırda ne yapacaksın bir bakalım, hatırlamaya çalışalım. Şaka dükkanından koku bombasını almış olman lazım ki çadırda kullanabilesin. Sonra da çadırda kalan tek kişinin elindeki cihaza milk shake'i kullanıyordun hatırladığım kadarı ile!
2- Ona en çok benzeyen Crusader serisi var. Fakat bunların action seviyesi biraz fazla. Yine de seni bir süre oyalar.
3- Türkiyedeki bir bankadan borç alıp da ödemeyince ne oluyorsa burada da aynısı oluyor diycem yalan olacak. Doğrusu, Repetuation'nın azalıyor ve sen bunun farkına varmayıp da hala dolandırıcılık yapmaya devam edersen peşine karanlık güçleri olan bir takım adamlar takılıyor. Yani daggerfall'da bankadan borç alıp da sonra sıvışmak imkansız. Ayrıca niye bankadan borç alıp da ödemiyorsun ki? Sana vatandaşlık bilgisi öğretmediler mi hiç? Hani nerede ahlak? Hani nerede cart curt? Cık cık cık...
4- Counter Strike bir süre oyalanmak için ideal. Bir tür aperatif gibi. Tiberium Sun'ı zaten beklemeye mecbursun?
5- Bit tabii ki okudum. Tüm bilim kurgu ödüllerini silip süpüren bir seriyi ben okumayayım da kimler okusun (herkes okusun!). Zaten Arthur C. Clark en sulusundan bir aşk romanı bile yazsa alıp okurum. Bu konuda önyargım var. Rama'nın oyunu bile var hatta filmi çevriliyor haberin olsun. Nasıl bulduğuma gelince: yazıyı tekrar baştan oku.
6- Walla bir Doom-gibin nasıl olursa Blood da öyle. Yeni bir şey yok. Oluk oluk kan akıtıp, önüne her geleni yok etmek gibi hoş bir zevke sahipsen

Blood bol kanlı bir şölen. Bence Qauke'i bekle. Doom-gibin'lerin kralı o.
7- Valla her önüne gelen zavallı hayvana bir tekme attığı için sevilmenin ne demek olduğunu bilmiyor. Yani sen sevmeye kalkıştığın anda Şamo'nun seni ısırması kuvvetle muhtemel.
8- Babam çok çirkin doğduğum için (şimdi yakışıklıyım sayılır ama sanki bilmiyom ki) nüfus cüzdanıma Zebani diye yazdırmış. Ne yapalım, kaderimiz de (kader?) kasaba panayırlarında kendimizi ona buna gösterip para kazanmakta varmış (vicdan baskısı yaparım da ne alakası var!).
9- P2'ler çıktı çıkmasına da almak için babanla bayağı bir kavga etmen gerekecek (böyle bir şey düşünüyorsan). Hani olur da aldırmayı başarırsan 233, 266 ve 300 Mhz'lik modelleri vitrin de öyle tozlu tozlu duruyor. Ayrıca alırsan bana haber ver babanın yerine gelip ben döveyim seni; biraz daha sabredip ucuzlamasını beklemediğin için.
10- Engin abla diyo ki: Aybaşında işlemci fiyatları düşecekmiş ve upgrade etmeyi düşünüyorsa işlemci fiyatları düştükten sonra düşünürse iyi olacakmış. Ve bunun modem almakla ne alakası varmışmış. Modem her daim alınabilirmiş, soruyu anlamamışmış. Hayret bişeymiş. Engin Abla öyle diyo (muş).
11- Sen nasıl 12. Bölüme geldin bakiim. Biz daha oralara gelemedik ama gayet güzel bir oyun. Bence oyunu oynarken biraz ara ver. Bir şeyi çok görürsen sıkılırsın. Sonra basit ve monoton olduğunu düşünürsün ve her şeyden önemlisi "monotonluğun ruhsal dünyaya yansımaları" isimli kitabımı harıl harıl ararsın (hihi!).
Evet Mert, ben de ileri ki Overdose köşelerinde kendime başarılar diliyorum ama unutma bu iş mektupsuz olmaz. Yani ana fikir neymiş: mektup yollayın anaciiım, mektup. Hoşçakal.

ZEBANİ: ÇEKİL GİT BAŞIMDAN, REZİL HOLY!

Selam Zebani,
Hoş geldin, sefa geldin (yoksa sefa getirdin mi). Sana ilk eleştirim şudur ki köşenin ismini, o şırınga resimlerini falan pek beğenmedim. Hatta hiç beğenmedim. Ama bu arada hemen belirteyim yazının başındaki bilim-kurgu hikayen harikaydı (edebi açıdan). Bir yerden ilham falan almadın herhalde. Tüm bu girişi samimiyeti arttırmak için yazdım. Bakalım bana faydan dokunacak mı? Verileri aşağıda yazıyorum, ardından problemleri verecem sen de çözecen.
1. Diğer oyun dergilerinin verdiği Cd'lere ne diyorsun, bunlardaki oyunlar tam mıdır? Çünkü çoğu tanıtım amaçlı, kısa demo oyunlarmış galiba hem bunların eskiden verdiği disketlerde hep virüs çıkardı (ne kadar inkar etseler de) hatta bu virüsler bilgisayarımın haşatını çıkardılar. Bu yeni Cd'lerde virüs olur mu? Virüsten nasıl korunurum (sakın aşı ol filan deyip espri ....!)? Bir kaç program ismi ver.
2. Bana almam gereken verdiğim parayı değecek strateji, uçak savaşı (!) simülasyonu, Doom tarzı bir oyun (Doom değil) ve satranç oyunu ismi verebilir misin?
3. Koei'nin RTTK serisi kaça geldi. Bunlar hangi sayınızda yayınlandı,eski sayılarınızdan almak istiyorum, hangi oyunları içerdikleriyle birlikte bir köşe yaparsanız iyi olur.
4. 286'da oynayabildiğim sadece üç oyunu bitiremedim. Bunlar Flashback, Star Trek 25th. Anniversary (Interplay) ve The Adventures of Robin Hood (Millenium). Bunlardan Flashback'te 3. Bölümde şu tramvayların olduğu filan gibi orda bir odada mahsur kalıyorum. Transporter bir kod soruyor. Bu kodları verebilir misin? Robin Hood: orijinal bir oyun kitapçığı var fakat bir şey anlamadım. Oyunda sadece dolaşıyorsun. Okunla adam öldürüyorsun filan. Ama amaç ne bilmiyorum. Açıklamasını verirseniz veya verildiyse hangi sayıda olduğunu belirtirsen sevinirim. Star Trek de ise kendimi gezegenlere ışınlayamıyorum. Ve ekte fotokopisini gönderiyorum bir bakıver.
Sana başarılar dilerim. Yeniden hoş geldin diyorum. Lütfen sorularıma cevap ver. Buna dergiyi alıp almamaya devam edeceğime karar vereceğim ona göre.
Semih Sarıgöl
Zebani: Bir okuyucunun köşe yazarına eleştiri yapması ne kadar güzel. Köşenin ismini ve dizaynını neden beğenmediğini oturup seninle tartışmak isterdim ama neyse, eleştiri eleştiridir. Zaten senin de gördüğün gibi dizaynı değiştirdim. Senden bu konuda bir eleştiri daha beklerim. Hikayeyi beğendiğine sevindim. Ben ilhamımı gökten, ay'dan, güneş'den, yıldızlardan, evrenin bilinmeyen yerlerinin var olduğunu düşünüp, onların kışkırtıcı çekiciliklerinden alırım. Yoksa başkasının yazdığı saman kağıtlardan değil (eğer bunu kastediyorsan). Samimiyetini anlıyorum ve al sana cevaplar diyorum:
1- Bu Cd'lerde ki oyunlar tabii ki tam değil. Ayrıca içinden virüs çıkma ihtimali de var. Hatırlarsan eğer, bir derginin verdiği Cd de böyle virüs olayı vardı da kızılca kıyamet kopmuştu (ismini söylemem). Eğer yarım yamalak oyun olduğunu bildiğin Cd'li bir oyun dergisi alırsan (alma diycem ama) ve içinden de virüs çıkarsa F-prod veya Thunderbyte anti virüs programlarını almanı tavsiye ederim. Ve en çok neyi tavsiye ederim biliyor musun: Öyle yarım yamalak Cd'lerin sahte çekiciliğine kapılıp başına bela almak yerine git adam gibi oyun Cd'si ve bir tane de adam gibi oyun dergisi al (öhöö!)
2- Valla sen öyle bir sistem alıyorsun ki Pc'de şimdiye kadar çıkmış tüm oyunları rahatlıkla oynarsın. Bir tanesi hariç: Pacman
3- Koei'nin bu ünlü serisi 4'kadar geldi ve 13.sayıda yayınlandı. Sen biraz geç kaldın galiba ya da yeni uyandın (kötü espri için pardon). Eski sayılarla ilgili bilgileri 24. Sayının 41. Sayfasından veya 2600225 numaralı telefondan edinebilirsin. Hiçbirisi olmadı "bilginin kaynağı veya epistomolojik sorunlar çıkmazı" isimli kitabımı oku.
4- Flashback için: Üst kata çık. Büroyu bul (oralarda bir köşede olması lazım). Oradaki nuriye hanım! Sana bir ayak işi verecek. Ve işte kodlar hazır. Güle güle kullan. Robin Hood için: wallahi de billahi de o oyunu oynamadım, oynayanı bulamadım, kimseye oynatamadım, oynayana da mani olmadım. Star Trek için: Bakınız "robin hood için". Ben de hoş bulduk diyorum ve cevap verilmediği takdirde dergiyi alıp almama gibi bir kararı da izin verirsen esefle ve ibretle kınamak istiyorum. Şimdilik güle güle.

HOLY EDİTÖR: HİŞŞT, UKALALIK İSTEMEM.

Sevgili Zebani,
İlk olarak Murat Adanç'a yeni hayatında başarılar dilerim. Ve sana da yeni köşende başarılar dilerim. Temmuz sayısını elime aldığımda News köşesinde ilkine bayıldığım bir oyunun ikincisi çıkmış. O da L.B.A.2. N'olur çabuk çıık! (Soru başı puan 20'dir, kopya yasaktır başarılar).
1. L.B.A.2 ne zaman çıkar. Ben Maltepe'de oturuyorum buralarda yok ayrıca Kadıköy'de var mıdır?
2. Premier Manager 97 gariplikleri: Fenerbahçe'de Uche futbolu bir süre sonra bıraktı. Yerine aynı noktada oynayan başka bir Nijerya'lı geldi. İlk önce bunu transfer sandım. Ama sonra bir baktım Kostadinov'a da aynısı olmuş. Bana inanın ben deli değilim.
3. Larry 8 çıkıyor. Hemi de bir ufo'da. Bunu görebilmek için Larry 7'de son demoyu sonuna kadar izleyin.
4. Hatırlıyorum da o zamanlar böyle oyunlar yoktu. Lost Viking vardı (biraz saçma oldu). Hey gidi günler, sabah akşam oynardım. Şimdi 2'si geliyor. Sence nasıl?
5. Lomax diye bir oyun var. Konusu ne? Nasıl oynanır? Ne tür? Alınır mı? Yenilir mi? İçilir mi?
6. Keeper. Amaney Keeper. Dungeon Keeper. Beni hasta edecek bu? Nerde bu oyun (bu soru puansız)?
Sorular bitti. Kalemleri bırakın. Bak hala yazıyor. Yazmaaaa.
Faruk "Larry" Öztürk
Zebani: Murat Adanç'ın dergiden sonraki hayatını kastediyorsan (ki IQ'um öyle anladı) sana katılmakla birlikte, bana da başarılar dilemeni sevinç ve takdirle karşılıyorum. Ve şunu soruyorum: her soru 20 puansa eğer ve ben sorduğun altı soruya da doğru cevaplar verirsem 120 puan neye mukabil oluyor? Geçtim mi kaldım mı? Yoksa ne mi?
1- L.B.A 2 çıktı. Ayrıca sen kerbela da oturmuyorsun ki oyunu bulamayasın (biraz araştırırsan sizin köşedeki bakkalda bile vardır!). Her yerde bulursun; özellikle çingene oyun pazarı Kadıköy'de.
2- Deli olmadığına inancım, mısır yedikten sonra su içip cırcır olunduğuna olan inancım kadar tamdır (yani ne diyim ben bu soruya?)
3- Duydunuz mu millet?
4- Kurduğun bağlantı edebiyat dünyasında şaşkınlık ve çalkantı yarattı. Tüm entellektüel yazarlar şu anda yeni çıkaracakları bir dolu kitabı tekrar incelemeye aldı ve eski kitaplarında ki kurgu hatalarından dolayı okuyucularına bol sıfırlı tazminat ödemek zorunda kaldı. Bravo Faruk. Büyük bir yanlışı düzelttin!! Lost Viking 2 güzel grafikli, güzel demolu, güzel sesli action-platform-puzzle türünden bir oyun. Birincisini sevdiysen bunu da al ama dikkat et oyunda kurgu yanlışları var...
5- Lomax diye bir oyun var. Konusu: Zavallı lemming'lerin zavallı hayatlarını mutlu etmek için o platform senin, bu platform benim diyerek dolaşmalarını konu alan ibret verici bir trajedi. Nasıl oynanır: Müracaat Serkan. Ne tür: Lemmings öğeleri içeren platform. Alınır mı: niye alınmasın? Yenilir mi: Elbet herkesin kendine has bir damak tadı vardır. Cam, çivi, kaporta yiyen var da bu niye yenilmesin. İçilir mi: Ee tabi. Gazetelerde ki yemek profesörü sayın Mr. Gurmeler devamlı içip içip kustuklarına göre (mecaz var mecaz!)
6- Panzehir arayan kudurmuş bir hasta gibisin Faruk. Dur sakin ol geldi işte.
Oh sonun da sorular bitti ha? Şimdi ben hepsine cevap verdim ve sınav sonucu bekleyen bir öğrenci kadar heyecanlıyım. Hocam bize de bir kıyak geçersin ha? Bak sana Alış-veriş fişi getiririm hemi de 400 milyonluk (böyle tarih dersinden geçtim ben). Bitti, bay bay.

ZEBANİ: SAÇMA SAPAN KONUŞUP SİNİRİMİ BOZMA.

Ey Cehennem Bekçisi Zebani,
Nasılsın? Yeni köşen hayırlı uğurlu olsun. Bu ismi çok tuttum. Umarım geçen ay ki Holy Editör testinden geçer not almışsındır. Köşeni büyük bir zevkle okudum, beğendim, tuttum (yorulunca bıraktım tabi). Aşırı dozdaki sorularıma hazır mısın? Bu soruları gördükten sonra Holy Editör'ü arayacaksın. İşte OverDose sorular:
1. Red Alert ve Counter Strike devasa büyüklükteki şeyimi (strateji ruhumu) doyurmadı. KKND desen tam laz oyunu. Acaba diyorum C&C 2 Tiberium Sun ne zaman geliyo? Oyun hakkında bize bilgi verir misin? Bizim külüstür P75 kaldırabilir mi? Yoksa MMX farz mı?

2. Son zamanlarda çıkan bilimum rakamdaki Doom Gibin oyunları hayvani boyutlara ulaştı. Bu gidişe bir dur demeli (kim?), Quake 2 bunu diyebilir mi? Derse ne der?
3. Bukowski'nin yüksek dozlu kitaplarından sonra beni tatmin edebilecek dozda bir kitaba rastlamadım. Böyle birkaç kitap önerebilir misin?
4. Benim en zeki arkadaşlarımdan birisi geçen sene markalı bir P133 aldı (3000 dolara). Bir Zebani olarak bu arkadaşın öbür dünyadaki cezasını söyler misin?
5. Sen de F1'e ilgi duyuyor musun? Ben şahsen Villeneuve'ü tutuyorum. F1 hakkındaki hemen hemen her oyunu aldım. F1 GP2'den başkası beni tatmin etmedi. F1 GP2 ile kapışabilecek yeni oyun çıkacak mı?
Yazı hayatında başarılar dilerim. Her zaman yanındayız.
Ozan "Jetboy" Karacaoğlu

Zebani: Overdose hepimize hayırlı uğurlu olsun (amin de olsun). Sen köşenin ismini beğendin ama iki önceki mektubun sahibi Semih Sarıgöl beğenmedi. Ne yapalım? Beğenmediği için onu suçlayalım mı? Yoksa sana neden beğendiğini sorup bunun üzerine tartışalım mı? Kim çözecek bu diyalektiği? Umberto Eco'yu mu çağırsak? Neyse köşeyi beğenmen tarafımdan ilgi, sevgi, mutluluk, kardeşlik ve burada sayamayacağım bir dolu kavramla karşılandı. Holy editör testinden tabii ki geçtim. Ama onlar kaldı. Kalmaya da mahkum
1- Tiberium Sun hakkında FBI ve CIA arşivini bile araştırdık ve maalesef hiçbir bilgi bulamadık. Hatta oyunu yapanlar bile bir şey bilmiyor. Oyun kesinlikle indeterminist bir şekilde kendi kendine piyasaya çıkacak heralde (olur olur).
2- Quake 2 çıksa da bu son söz olmaz emin ol. Çünkü hemen ardından 98 milyon tane taklidi çıkar. Quake 2 dese dese "ucuz etin yahnisi yavan olur" der herhalde; ama bunu İngilizce nasıl derler bilmiyorum.
3- Bukowski'nin kitapları bana hiçbir zaman yüksek doz namına bir şeyler vermemiştir. Bence sen hemen Stanislav Lem'in Solaris'ini, George Orwell'ın 1984'ünü, Frederick Pohl'ün Çıkış Kapısı'nı ve Max Aub'un Örnek suçlar'ını oku.
4- Arkadaşın 3000 dolar bastırıp markalı bir pentium almışsa, diğer dünyada ceza çekmesine gerek yok zaten. Hatta kaynar kazanın içinde kavrulup kebap olmak bile daha zevklidir zannımca+kanımca=bence.
5- F1'e önceden ilgi duyardım, hatta ben de Villeneuve'ü tutardım ama artık ilgi alanımın dışında kaldı. F1 GP2 ile kapışacak oyun olacağını tahmin etmekten öte bir şey gelmiyor elimden (acıklı slow!).
Gördüğün gibi Ozan her testi atlatıyorum ama sonuçları alamıyorum. Bari sen söyle. Bak eğer söylemezsen bir daha ki mektubunu! cevaplamam (yarı tehdit). Şimdilik sana da hoşcakal diyorum ve...

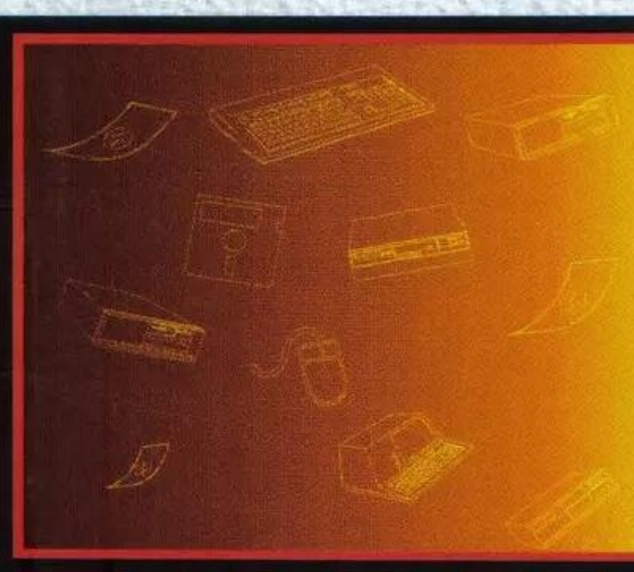
HOLY EDİTÖR: KAÇ SAYFA OLACAKTI OVERDOSE, 2 Mİ?
Merhaba,
Ben Cem Onur Bas (13). Bilgisayarımı yeni aldım. Fazla konuşmadan sorulara giriyorum.
1. Warcraft 1'de 3. Bölümde görevim Orc'ların üstlerini bulup yok etmek. Etrafıma 20-25 tane Orc yerleştirilmiş. Bir yandan onlar da bana saldırıyorlar (ben Human'larım). Bense sadece 6 humanla başlıyorum. İki tanesi saldıramıyor ama ağaç kesiyor, altın topluyor ve bina inşa ediyor. Sizce nasıl bir strateji uygulamalıyım. Warcraft 1 kaç bölümdür?
2. Ufo'nun açıklamasını gönderir misiniz? Ayrıca Ufo ve Warcraft 'in bildiğiniz cheat'i varsa lütfen gönderin.
3. Simcity 3000 ne zaman çıkacak?
4. Abonelik ve eski sayı kampanyası hakkında bilgi istiyorum.
5. Derginin yanında disket, Cd gibi hediyeler vermenizi arzuluyorum. Bunu herkes istiyor ama söylemeye çekiniyor.
Geldik mektubun sonuna. Yayın hayatınızda başarılar dilerim. İyi günler.
Cem Onur Bas

Zebani: Pekala Cem, ben de Zebani. Bilgisayarımı yeni almadım ve hiç fazla konuşmadan cevaplara geçiyorum:
1- O saldıramıyor diye aşağıladığın adamlarına söyle kessinler ağaçları, çıkarsınlar altınları, yapsınlar binları ki sen de saldırabilen adamlar yap, topla askerlerini saldır Orc'lara. Warcraft 1, sen böyle gidersen göremeyeceksin ama 9 bölümdü!
2- Sana Ufo'nun açıklamasını göndermek için nasıl yanıp tutuşduğumu bilemessin ama böyle bir şey şu anda imkansız. Ayrıca Warcraft 1'in cheat'leri 2. Sayıda yayınlandı ama o sayıyı bulursan seni acaip ödüller bekliyor. Bence Ufo, cheat veya herhangi bir açıklama eşliğinde oynanmayacak kadar değerli bir oyun. Bir oyunu kendin oynayıp keşfetmek ve sonra da hiçbir yardım almaksızın bitirmenin zevki nerde vardır Cem?
3- Simcity, gavur diyarlarından aldığımız bilgilere göre şu anda inşaat (!) halinde ve eğer bizim metro tüneli hikayesine dönmesse sonbaharda evinize en yakın bilgisayarcınızda (way be).
4- Aboneliğin, GameShow'un varlığını ekonomik yönden tehdit ettiğini anlayan şerif ve adamları(!) onu bir çırpıda yok ederek GameShow'un varlığını devam ettirmede kilometre taşı olmuşlar adlarını tarihe altın harflerle yazdırmışlardır (ayrıca uzun ve anlamsız cümle kuranlar onların edebi düşmanları olmuştur). Eski sayı kampanyası hakkında bakınız: 24. Sayı.
5- Arzuladığınız şeyi yönetime uzun ve açıklayıcı bir rapor şeklinde sundum. Fakat rapor şimdilik ossuruktan teyyare olarak mavi semalarda sorti yapıyor. Ama vericez. Siz çekinmeyin, söyleyin, psikolojik baskı yapın Ben de mektubun sonuna geldim Cem ve sana normal hayatında başarılar dileyip mektuplarının ardı arkasının kesilmemesini talep ederim.

ZEBANİ: 8, ÖNÜMÜZDEKİ AY 16, ÇOK YAKINDA 32
Selam Zebani,
OverDose hayırlı olsun diyerek başlıyor ve fazla uzatmadan sorularıma geçiyorum:
Varan 1: Gabriel Knight 2'de oyunun başlarında takıldım. Tek yapabildiğim şahıslarla konuşmak, ayak izlerini ve bunları inceletmek ve mektup yollamak. Eee sonra? (Sakın şu sayıda yayınlandı diyerek başından atma tabi yayınlandıysa Çünkü dergiyi 3-4 aydır bulabiliyorum).
Question 2: Outlaws'da son bölümde (mission) son adamın (patronun) bulunduğu evin ikinci katında içerden kilitli kapıyı ve bodruma giriş kapısını nasıl açacağım (özellikle içerden kilitli olanı)?
Frage 3: Larry 7'nin açıklamasını yayınladınız. İyi hoş da eksiklikler var. Mesela heykellerden zar almamış gerekiyormuş. İncele diyor. Ama nasıl inceleniyor ve nasıl alınıyor? Yine aynı yerde tornavida varmış ama ben bulamadım. Yine aynı o lanet yerde tavandaki çıkıntıya bir şey takacakmışız nasıl? Bir türlü olmuyor. Havalandırmadan içeri nasıl dalınıyor?
Erkan Kılıç

Zebani: Ne oluyor yaw, kimse fazla uzatmadan sorulara geçiyor ha? Kendimi basın müşaviri gibi hissetmeye başladım. Peki öyle olsun. Buyrun cevaplar:
1- Walla oyunun daha çok başlarındasın ve çözümü öyle uzun ki ben burda anlatmaya kalksam tüm Game-Show ekibinden fena halde dayak yerim. Ben sana yine klasik olarak 13. Sayıyı al demek durumundayım küsmek yok (haaa).
2- O kapalı kapılardan giriş mümkün değil zaten. Sen iyisi mi alt kattaki (kütüphanedeki) şömineden eğilerek girmeyi dene. İçeri girdikten sonrası da sana kalıyor artık (tahtaların üzerinden zıplay zıplaya...).
3- Çapkın Larry, heykellerin orada sağdaki yığıntının altına dikkatlice bakarsa zarları yakından görecek ve bir çiftini cebe atacak. Ve gümm. İşte tornovida da yıkıntıların çevresindeki iskelenin üzerinde.
Neyse Erkan bende fazla uzatmadan sana hoşcakal diyim ve mektup göndermeni hatırlatayım (amma dilendik bea!)
Evet arkadaşlar, dostlar, insanlar. Bu ayki Overdose maceramız şimdilik sona eriyor. Unutmayın ki tüm dertler, sorunlar, çaresizlikler burada ele alınır ve sadece burada çözülür. Overdose'da imkansız diye bir şey yoktur. Ve önümüzdeki ay da bunu kanıtlarıyla göreceğinize şimdiden garanti veriyorum (nasıl yani). Yeter ki gereken muameleyi görebilelim. Neyse saat şu anda sabahın 6'sı. Holy editör hıyarı Mert, karşımda oturmuş yediği poğaçaları semirirken, Engin Abla da ezan sonrası müzik resitaline yüksek volüm eşliğinde devam etmekte. Emin deseniz çoktan sivrisineklere malzeme olmuştur. Ben de yazı yazmaktan doğan parmak eklemleri romatizmasına ne gibi çareler arayacağımı düşünmekle meşgulüm. Nasıl yatıp, nasıl kalkacağım ise tamamen kontrolüm dışında. Diyorum ki: tekrar görüşeceğiz. Bir yere ayrılmayın geliyorum... Stop!

POLAT "ZEBANİ" YARIŞÇI
Ihlamurdere Cad. Çelebioğlu Sok. Akel İş Hanı. No:2/5
Beşiktaş 80690 İSTANBUL
e-mail: overdose@gsmnet.com



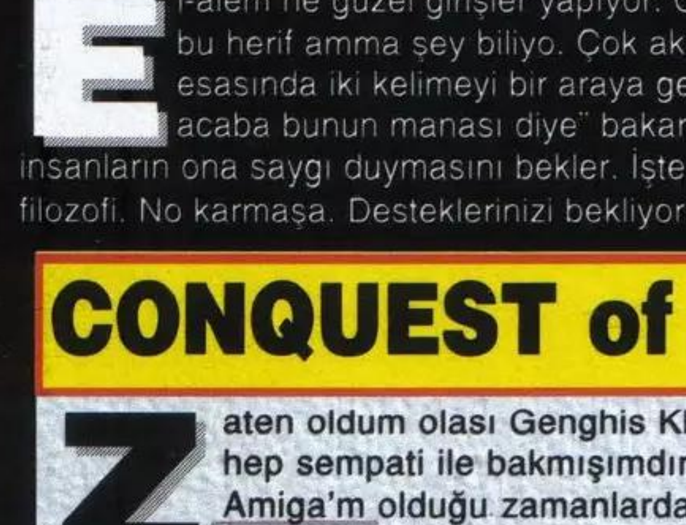
NOT ENOUGH MEMORY

El-alem ne güzel girişler yapıyor. Öööle filozofça şeyler yazıp, okurun kafasını bulandırıyorlar. Okuyucular da bunları okuyup, "lam bu herif amma şey biliyo. Çok akıllı bir herif" gibi yanlış fikirlere kapılıyorlar. Arkadaşlar yok böyle bir şey. O Zebani var ya esasında iki kelimeyi bir araya getiremez. Alır eline acayip bir kitap, kitaptan acayip bir kelime bulur. Sonra açar sözlüğü "Neymiş acaba bunun manası diye" bakar. Kelimeyi öğrenmesi 1-2 gün sürer. Sonra da bu kelimeyi kurduğu her cümlede kullanarak, insanların ona saygı duymasını bekler. İşte bütün gerçekler böyle. Ben yazılarımda anti-filozofi yasasını uyguluyorum. Parolamız: No filozofi. No karmaşa. Desteklerinizi bekliyorum....

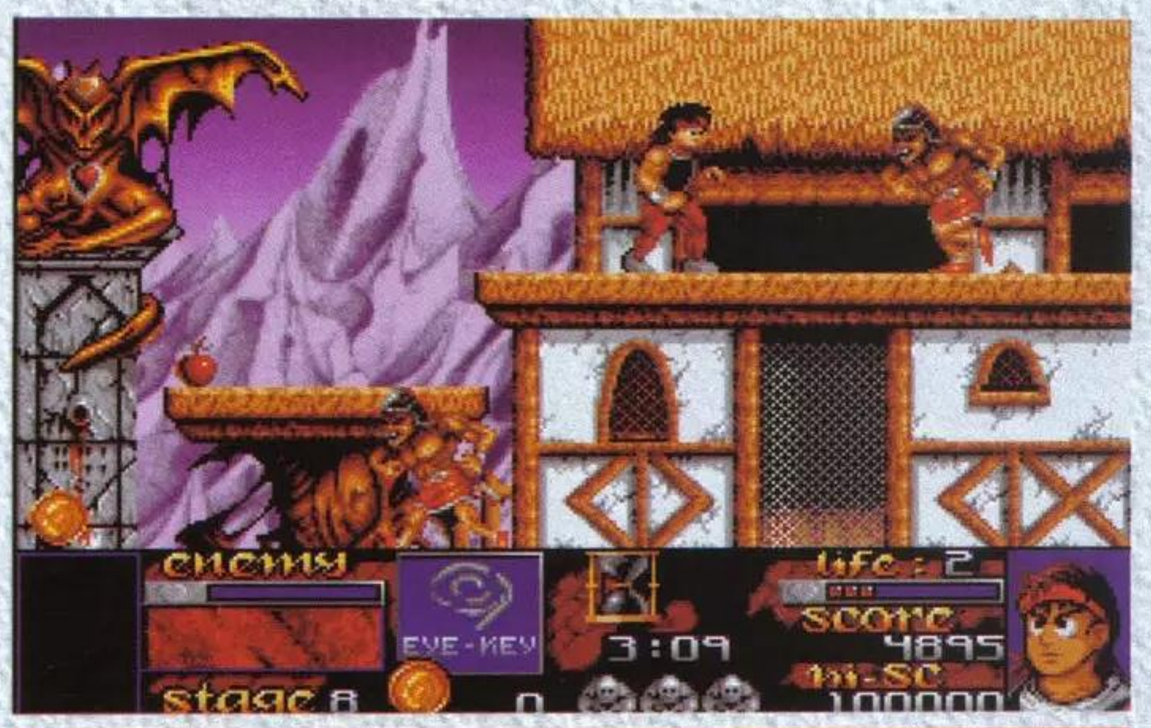
☒Serkan Uybaş

CONQUEST of JAPAN

Zaten oldum olası Genghis Khan türü oyunlara hep sempati ile bakmışımdır. Eskiden Amiga'm olduğu zamanlarda bile Genghis Khan'ı yükleyip gece yarısına kadar başından kalkmazdım. Bu ay için oyun ararken CONQUEST OF JAPAN FROM IMPRESSIONS'ı buldum. Oyunun tam adı böyle. Ama ben kısaca Japonya'nın fethi diyorum. Amaç da zaten Japonya'yı fethetmek. Neyse fazla geyik yaptık şimdi konumuza dönelim. Oyunu yüklediğinizde, oyunun zorluk derecesini ve kaç kişinin oynayacağını ayarlayacağınız bir menü ile karşılaşıyorsunuz. Oyun bir ya da iki kişi ile oynanabiliyor. Eğer bilgisayarınızın hızına güveniyorsanız savaş ekranlarını Hi-Res grafiklerle oynayabilirsiniz. Bu menüdeki gerekli ayarlamaları yaptıktan sonra artık oyuna geçebiliriz.



Oyun başladığında karşınıza bir harita çıkıyor. Oyunun savaş ekranları haricindeki kısımı bu harita üzerinde geçiyor. Oyunda maviler ve kırmızılar olmak üzere iki düşman kuvvet var. Şimdi bizden taraf olan şehirlerden kendimize bir ordu kuralım. Ordu kurmak için önce bir şehrinizi seçin. Sonra sol altta bulunan ikonlardan üsttekini seçin. Çıkan menüden koku'nuz (Koku: Aklınıza yanlış bie şey gelmesin. Tam olarak ben de bilmiyorum ama sanırım para gibi bir şey) kadar istediğiniz askerlerden alın. Tahmin edeceğiniz gibi her askerin kendine has özellikleri var. Bence Samurai ve Archers ağırlıklı bir ordu oldukça işinize yarayacaktır. Bu işlemlerden sonra artık şehrin üzerini tıkladığınızda sol üstte şehrin içindeki askerleri görebilirsiniz. Şimdi bu askerlerden kendinize bir ordu kurmanız gerekiyor. Bu işlem için de sol altta bulunan ikondan yararlanıyorsunuz. Bu ikonu seçerek istediğiniz sayıdaki askeri ordunuza katın. Artık ordunuz hazır. Her şehriniz için bu işlemleri tekrarlayın. Böylece hem şehirlerinizi savunacak hem de düşman şehirlerini istila edecek ordularınız oldu. Savaş zamanı.... Hazırda ki ordularınızı hareket ettirmek için, ordunuzun bulunduğu şehri seçin ve sağ altta beliren ikondan ordunuzun hareket etmesini istediğiniz yönü seçin. İki düşman ordusu karşı karşıya geldiğinde şu ana kadar oynadığınız oyun ekranı değişiyor ve karşınıza savaş ekranı çıkıyor. Savaş başlamadan önce kendinize bir taktik seçiyorsunuz. Savaş başladıktan sonra da ordunuzun hareketlerini kontrol altında tutarak, savaşı takip ediyorsunuz. Oyunun bu kısmı çok hoşuma gitti. Gerçi adamlarınıza fazla müdahale edemiyorsunuz ama yine de savaşan minik minik karakterleri seyretmek oldukça zevkli. Artık bundan sonrası sizin becerinize kalmış. Strateji oynamayı seviyorsanız, Japonyayı kurtarmayı düşünüyorsanız, işte size eğlenceli bir oyun.



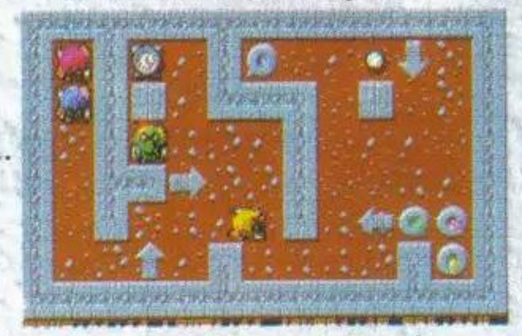
RISKY

Tamam tamam başlıyoruz işte. Nedir bu yazacak bir şey bulamama sorunu... Hele bir de oyun hakkında yazacak fazla bir şey yoksa mecburen okuyucularımla derlerimi paylaşma, muhabbet etme olayına giriyorum. İşte bu da o tür bir oyun. Evet siz de kabul edin ki platform türü oyunlarda fazla yazacak bir şey bulunmuyor. Bu kadar muhabbetten sonra gelelim oyuna. Oyunda bir adamı yönetiyorsunuz. Göreviniz bir dağ yolunda başlıyor. Tabi ki bu yol bir fantazi ürünü. Yolda

giderken havada duran kayaların üzerine zıplamanız gerekiyor Bunu yaparken aşağıya düşmeyeceksiniz, aynı zamanda da karşınıza gelen iskeletleri bıçak fırlatarak patlatacaksınız. Aynı anda da havadan gelen kuşları zıplayıp bıçak atarak patlatmanız gerekiyor. Bu yaratıkları patlattığınızda etrafa paralar ve değerli eşyalar saçılacak. Bunları toplamak için paranın üzerine gelip eğilin. Hepsi bu. Dağ yolunu tamamladıktan sonra sizi yeni bir macera bekliyor. İşte bu oyun hakkında yazılacak şeyler de bu kadar. Şimdi gelelim kişisel muhabbetimize. Bana kalırsa MAC'in dergiden ayrılması fazla bir şeyi değiştirmedi. Çünkü GameShow sadece bir kişinin çıkarttığı bir dergi değil. Mac ne demiş "Ellerine her ay bitmiş sayfalar geliyor diye rahatlar, dergicilik oynuyorlar". İnanın hiç böyle değil. Almanya'da neler olup bitiyor bilemiyorum ama burada olanlardan haberim var ve biz hiç de rahat değiliz. En az MAC kadar biz de uğraşıyoruz.(Tabi şimdi daha fazla uğraşmamız gerekecek). Bu böyle biline.

TINNIES

Bu da işte böyle bir oyun. Yok böyle başlanmaz. Belki yazının sonuna koyarım bu cümleyi. Nasılsınız bakalım kuzucuklarım... Yok bu da olmaz. Ne öyle Engin Abla gibi. Başka bir şey bulmalı. Tamam buldum en iyisi Şamo'dan bahsedeyim. Aman o da büyüdü eşşek kadar oldu artık hiç sevimliliği kalmadı. Ne yapalım ben de direk oyunu anlatmaya başlarım... Bu ay ki zeka oyunu kontejyanını Tinnies ile doldurdum. Renkli yün yumaklarına benzeyen sinirli hayvancıklar yuvalarına girmek istiyorlar. sizin göreviniz ise bu hayvancıkları yuvalarına sokmak. Hareket etmesini istediğiniz hayvancığı seçin ve yürümesini istediğiniz yöne yönlendirin. İşte şimdi oyunun püf noktasına geldik sizin de anladığınız gibi tinnie'ler bir yönde harekete başladıktan sonra karşılarına bir engel çıkana kadar durmuyorlar. Oyunun ana konusu bu şekilde. Her bölümü geçtiğinizde size bir şifre veriyor ve bu şifreyi girerek oyuna kaldığınız yerden devam edebiliyorsunuz. Evet bir ay daha böyle geldi geçti. Artık bundan sonra sonbahara giriyoruz (Ne güzel okullar açılıyor, tatil bitiyor). Bir dahaki ay görüşmek üzere hoşçakalın demeden önce...



YILLARIN TECRÜBESİ
UYGAR ELEKTRONİK'TEN
BİR İLK DAHA
DVD PLAYER ve DVD-ROM FİLMLER
- Hem de en yeni filmler -
LOST WORLD
EXIT IN RED
THE SAINT
MERCENARY
TOUCHE
LOOK UP
THE KING & I
THE KRUCIBLE
Ayrıca En Yeni CD Oyunları
Başçavuş Sok. Yazıcıoğlu İşhanı No:28 (Giriş Katı)
Kadıköy / İstanbul
Tel: 216.3367354 / 3380895

CHEATS

DavaM: Hangi günü unutamam ben tahmin edemezsin. "Cem Yılmaz"'da gülmekten yere düşmüştüm. Sen beni bekleyecektin. Ben biraz geç kalmış ama sırıta sırıta, yer olsa düşeceğim ama Beşiktaş'ın ortasında ayıp kaçar diye utancımdan zar zor yürüyebiliyordum ve sen bekliyordun beni. İşte o günü unutamam. Neden diye sorunca kendi kendime çok basit bir cevabı olduğu görüyorum. Gülüyordun. Ama o gülüşü unutamam ben. Sen gülmesen de artık öyle, ben unutamam, seni öyle gördüğümü bir kez. Ben olmasam da sen gülebilirsen öyle, anlarım ki mutlusun...
Ben hangi günü unutamam biliyor musun? Bana sarıldığında koşulsuzluğunu hissettiğim günü derim. Belki o gün bir tepkiydi, belki çok uzaklardaydın sen kendinden bana sarıldığında ama ben o anı hissettikten sonra geri dönüşü yok yaşamın, standartların inişi yok. Sana o kadar yakınken olamam bu kadar uzak.
Ben hangi günü unutmadım biliyorsun: Zarımı atmıştım sana: 4 yüzlü, her yüzünde ya sen ya ben var sanıyordum. Gülüyordun. Unutmam. İstesen de istemesen de. Meğer ben yokmuşum, dört yüzde dört ayrı yüzde!
Yanlış yapıyorum, yine dünü bugünle yargılamak yanlışını. Davacıyım hakim bey, "dün" elinde hiçbir delil olmaksızın "bugün"ü suçluyor. "Dün" yaşanırken ki suçları asla kabul edemez. "Bugün" arada geçen mesafenin olanaklarını kullanıyor ama "dün"ün bu suçları kabul etmesi söz konusu bile olamaz. "Pişman"lık yok. "Dün" yok. Olmayan bir şeyi nasıl yargılayabiliriz ki?
Hakim Bey, suçsuzum. "Bugün", işlediği suçların hepsini "dün"ün üstüne atmaya çalışıyor....
Hakim Bey itiraz ediyorum: Bu arkadaşın "dün" ile bugün arasında kıyas yapmaya hakkı yok. Bilmiyor ki dünün yanlışları bugünün doğruları olabilir. "Dün" dediğinin "bugün" olduğundan, "dün"ün "bugün"ü hazırladığından haberi yok. "Dün" ile "bugün" arasında adalet aramaya hakkı yok. Ayrıca "dün" ile ilgili yaşadığına ait bir kanıtı yoksa "bugün"den nasıl bahsedebilir? "Dün"ü yaşamayan bir insan "bugün" hakkında nasıl hüküm ileri sürebilir? "Dün"'ünü yok etmiş bir insanın söyleyecek kaç şeyi olabilir?
Davalı, kendi elleri ile savcıya teslim oluyor hakim bey! "Dün", zaten suçsuzluğunu ispat etmeye çalışırken, davalının söyledikleri kanıtlıyor suçsuzluğunu. "Dün"'ün eklemek istediği, insanların "pişmanın" derken "dün"'ü istemeden de olsa yargıladıkları ve suçladıkları. Bu durumda "dün", "bugün" adına yukarı da söylenenlerin de zabıtlara geçmesini dileyerek suçsuzluğunu talep ediyor...
Taleplerin karşılanıp karşılanmadığını sorunumuz olmamalı. Olması gereken sonuçların önemi değil, havada uçuşan kelimelerin bir arada tutabildikleri anlamdır.
"Yarın"a ne demeli o zaman davalı bey. "Dün"ü "bugün"e karşı korurken "yarın"ın "dün"ü olacak "bugün"ü de "yarın"a karşı korumaya hazır mısınız merak ediyorum doğrusu? Çünkü ...
Çünkü tek gerçek "bugün". Daha doğrusu, tek doğrusu var olanın yalnızca "bugün" olduğu. "Dün" ve "yarın" hep bizim içimizde, "bugün"de yarattığımız saptamalar ve umutlar. Halbuki "dün" ve "bugün" de göreceliğini "bugün"'den alıyor. Hakim Bey bu davayı sonuçlandıralım artık ve "dün" ile "yarın"'ı idam edelim. Bir tek "bugün" kalsın geriye. Hakim Bey, aslında siz de biliyorsunuz ki karar çoktan verildi. Elimizde sadece "bugün" varsa -ki öyledir- sanığın suçsuzluğunu kabul eder, "dün" ile "yarın"ın idam edilmesini tüm kalbimle onaylarım. "Yarın" diye birşeyin kaderini "dün"ümüz yazmıştır. Gelin hep beraber "bugün"ün kaderini kendimiz yazalım hakim bey...Karara saygılıyım, "dün"üme bakmadan....
KARAR: "Dün" ile "yarın", bugün idam edileceklerdir. "Dün" ile "yarın"'ın "bugün" idam edilmeleri konusundaki paradoks kalplerimizde sessizlikle çözülmüştür! ...
İletişiM: Yavaş yavaş toparladığım çekmecemde kalmış mektupları, faksları ve hard diskimin diplerindeki directory'lerde sıkışmış mail text'lerini toparlama çalışmalarım hızla devam ediyor: **Ahmet** (Simitoğlu), ikinci mektubunu da aldım ve yine zevkle ve keyifle okudum. Hatta cevap bile yazdım. Umarım elindeki dergiden önce mektubum postadan eline ulaşmış olur! **Hakan** ("Hero" Özenç), cheats girişimin teşekkürler ama onların tümü yayınlanmıştı. **Serkan** (Ak), Amiga cheat'leri isteyenler grubunun kurucusu ve şimdilik tek üyesisin. Grubunu geliştirirsen yönetim kuruluna bu konuu danışacağım! Adaşım **Mert** (Erverdi), NFS2 olayı biliyorsun ki yeterince ilgi gördü. **Mustafa** (Kadıoğlu), sen de NFS2 cheat zadelerindensin. **Enver** (İşman) artık herkes dos satırından "mk3 1000000" komutu ile MK3 cheat'i yapabildiğini biliyordur.

⊠Mert Topçu

PERFECT WEAPON

PW bu ay dergimizde açıklamasını bulduğunuz oyunlardan bir tanesi ve köşemizde de oyundaki her bölümde (değişik ay -moon'larda) oynayabilmeniz için gereken Password'leri bulacaksınız. Anladığınız üzere aşağıdaki kodları **Password** soran ekranda kullanmanız gerekiyor; ice: **DBDBBABA**; garden: **ADDCAADC**; forest: **ACBABBCC**; desert: **ADDDCACC**; proteus: **DDBDBBCA**. Bizzat denenmiş ender cheat'lerimizdendir.

PANDEMONIUM

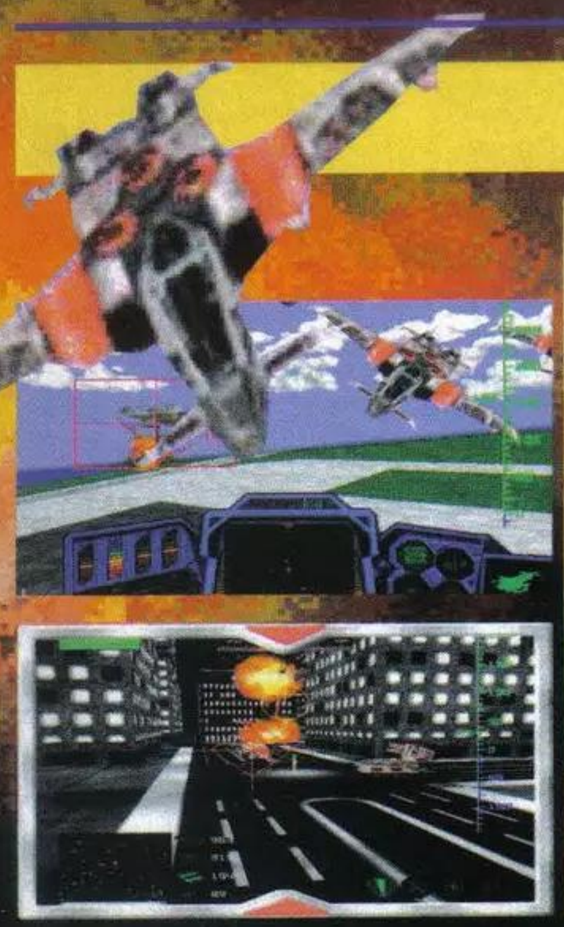
Ne güzel de grafikleri varmış. Ne de hareketli ve platformmuş. Ne kadar çok (18) levelmış. Ne de çocuklar için gibi gözüküp de bizleri de saatlerce başında oyalarmış. Ne de bir CD'iymiş. Ne de bütün bölümlerinin cheatleri varmış sırada. Ne de silahlar için de kodlar varmış. Ve de bu kodları da Password ekranında kullanacaksınızMIŞ.

1. Bölüm: **OMAAEBIA;** 2. Bölüm: **NAABEBAI;**
3. Bölüm: **ENAIAKBI;** 4. Bölüm: **PEIAIBBA;**
5. Bölüm: **KFCACICE;** 6. Bölüm: **AFICBAIM;**
7. Bölüm: **NGIAIBJJ;** 8. Bölüm: **EHIIAKAC;**
9. Bölüm: **NIIAIBKB;** 10. Bölüm: **AHICBAJE;**
11. Bölüm: **LOCACMGI;** 12. Bölüm: **KACACIIM;**
13. Bölüm: **OAIAIDLB;** 14. Bölüm: **ELIIAODC;**
15. Bölüm: **OEIAIELJ;** 16. Bölüm: **OGIAJEEB;**
17. Bölüm: **AHMCBCMD;** 18. Bölüm: **AJECBDEF.**

Bir de size 14 ankh, 8 kalp ve bütün bölümlere giriş vizesi ile birlikte yanında ismi geçen silahı verecek şifreler (password) var:
alev: **AOIMFPIJ;** buz: **AOEMDPIJ;**
küçültücü: **AOMMHPIJ.**

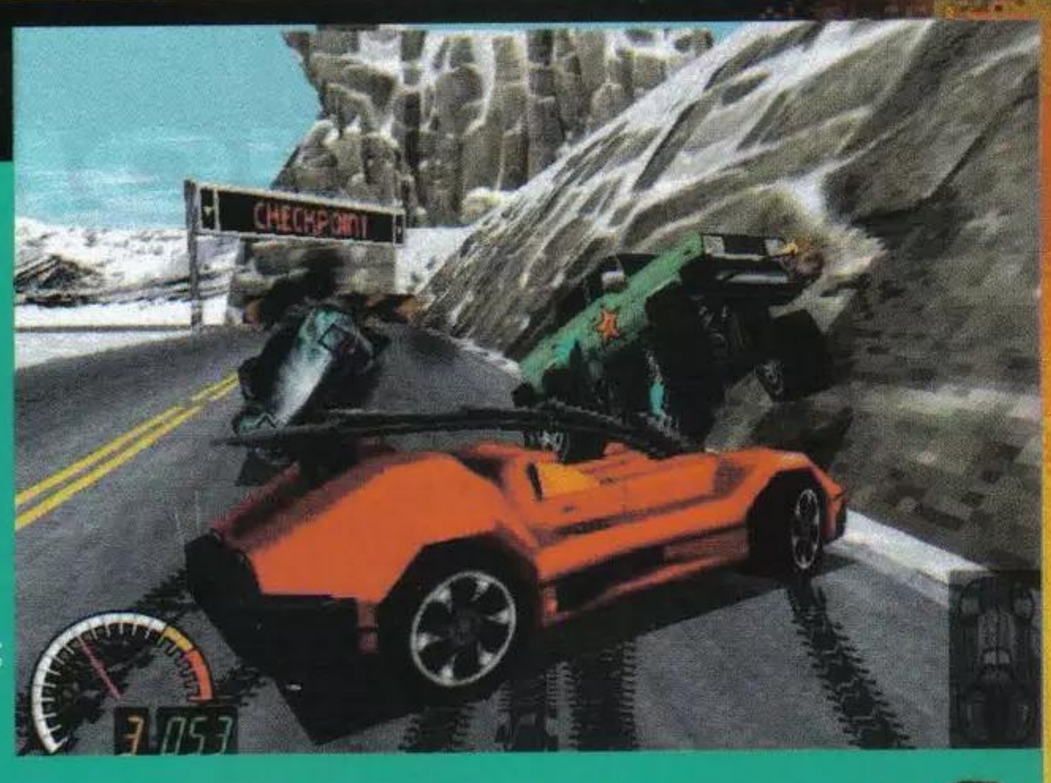
Hepsini değil ama birçoğu denemiştir, ona göre...

HELICOPS



Zebani: Bu ay ne yazayım Mert. Ben Helicops oynuyom da...
Mert: Hmm, Helicops GameShow'da yayınlanacak kadar kaliteli bir oyun mu acaba, sanmıyorum.
Zebani: Ama cheat'lerini de biliyom, tüm bölümleri görevleri felan oynadım. İste 3500 kelime bile yazarım.
Mert: Bi kere sen hemen cheat'leri söylüyorsun, sonra sana bir iki hafta tatil yazıyorum gözüm görmesin seni... ehehhe
Zebani: Tatil falan yok da, kodları söyleyeyim istersen... Editör oldun mecburen söyleyeceğiz artık cheat'leri ama denemedim, deneyenlere mani olmam.
IRONMAN: Yaralanmama; **REGENWEAP:** Cephaneniz sorun mu yaratıyo yoksa; **REGENDAM:** Biraz sonra gücünüz tükenecek ve ölecek misiniz?; **REGENALL:** Size kökten bir yenilenme gerek; **WIN:** Bu bölümü bitirmeye hacetiniz kalmadıysa; **CLOAK:** Cloaking'i açma/kapama; **IRANGE:** Ateş menzilinizi sonsuz yapın; **EYE:** Bakış açınızı değiştirin derim ben. Yalnız bu kodları / tuşuna basılı tutarken yazmalısınız, unutmayın.

CARMAGEDDON



Geçen ayki NEWS köşemizin konuğu Carmageddon bu ay da Cheats köşemize uğramadan edememiş. Lafımız uzun, geyik yapmadan işimize bakalım: Harita ve kamyon seçme ekranlarına gidebildiğiniz ve yarışa başlama seçeneği olan ekran var ya hani, işte orada **ENABLE** (hızlı bir şekilde) yazarsanız bütün kamyonları ve bölümleri oynamaya hak kazanmış olacaksınız. Ayrıca diğer cheat kodlarını da aktif hale getirmiş oldunuz: Şöyleki yarış başladığında **F4** ile modları değiştirerek **CHEAT MODE**'una erişin bakalım. Şimdi kullanabileceğimiz cheat2lere bir bakalım: **F5:** Bedava servis, aracınız yepyeni olacak; **F6:** Hasar almamayı açma kapama, ama siz kapamayın; **F7:** Süreye 30 saniye ekleme (gerçek hayatta da böyle bir kod olsa keşke, düşünseniz sınavda hop ekle bakalım 15 dakika daha zamana :)); **F8:** Zamanı durdurma, başlatma (ooo, bu daha da güzelmiş); **F10:** Tur sayacını arttırma; F11: 5000 krediyi bir anda cebe indirme; **F12:** Rakibinizin ve kendinizin kamerası arasında seçim yapabilirsiniz (yalnız dış görünüş); **SHIFT-F6:** Haritada rakipleri görebilme; **SHIFT-F7:** Süreye (30 yetmedi) 300 saniye ekloeme; **SHIFT-F8:** Gölgeyi kaldırma, gölgenin yalnızca kendi aracınızda olması veya tüm araçlardaolması; **SHIFT-F10:** Kontrol noktası ölçümünü arttırma; **SHIFT-F11:** 5000 krediyi (salak gibi bir anda) kaybetme, har vurup harman savurma; **CTRL-F8:** Gölge oyununa değişik bir yaklaşım daha...
Bu üç nokta eğer CTRL ve Keypad tuşlarını yada SHIFT ile 1'de 9'a kadar olan tuşların kombinasyonlarını denersiniz daha başka cheat'lere ulaşabilirsiniz ama ben sıkıldım buraya yazmıyorum anlamına geliyor, söyleyeyim dedim.

REBEL ASSAULT 2

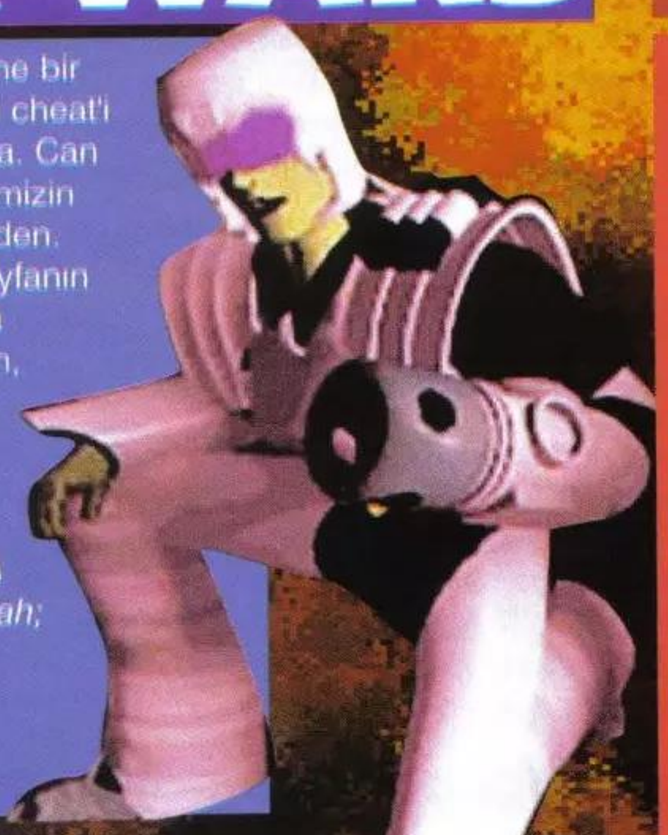
Subject: RB2
Date: Yaz
From: Oktay Ege Kozak <sagol@devam.et>
To: "Mert Topçu" <mert@gsmnet.com>

Merhaba Mert, kısa keserek, seni biraz eski fakat baba oyunlardan rebel assault 2 ile ilgili bir sürü cheat le başbaşa bırakıyorum:
Difficulty editor `de custom1`i seçip içinde damage bulunan bütün seçeneklerin karşısındaki sayıların hepsini 0 yaparsanız oyun sırasında custom1`den başlatarak hiç damage almazsınız (mert: Ege, ama bu chat değil ki, zaten çok basit bir durum, :(neyse yazmış bulunduk). **Force mode: Alt-V** ye basıp **"letgo"** yazarsanız **Alt-L** ile sonsuz hak kazanırsınız. **Yoda mode: Alt-V** ye basıp **"isnotry"** yazın ve **Alt-p** ile aoutoplay moduna geçebilirsiniz yani oyun kendi kendini bitirir. **Alt-m** ile **esc**`ye basarak demolarla beraber oyun böl. geçebilirsiniz (bölümü geçebileceğimizden bahsediyorsun, yanılmıyorsam). Alt -j de bayağı işe yarıyor. Matrak şeyler (bunların oyuna bir faydası yok ama yayınlarsan sevinirim): Oyunu **"Jamison jones"**, **"julie eccles"** veya **"gary martinez"** olarak çalıştırın. 11. bölümde köprünün düştüğü demo başlayınca **w** ve **b** tuşlarına basılı tutunca matrak bir demo gösterir. 12.bölümün sonunda tam asansörden çıkacakken **a c t** tuşlarına basılı tutun ve dans eden storm trooper`lar görün. **f o x** veya **b o t** basılı tutarak continue intro.`i seçin. Şimdilik bu kadar, eski bir oyun ama hala bir sürü insanın arşivinde bulunmakta. Yayınlarsan sevinirim. Ege Kozak.
Böylece Ege Kozak'ı da sevindirmiş olduk ama Ege, eğer bu cheat'ler çalışmıyor diye şikayetler alırsam benden çekeceğin var, sana e-mail bomb yaparım ona göre, ehhe.

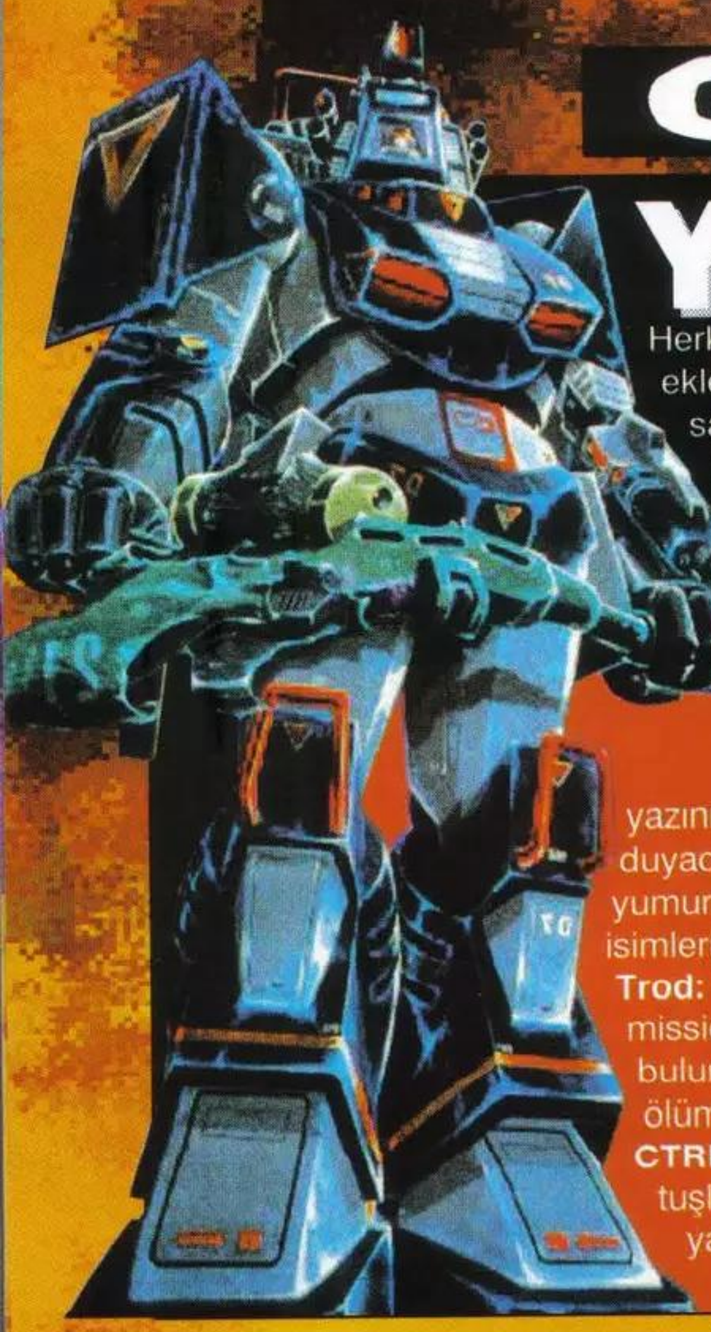
GENDER WARS

Ve yine bir mail cheat'i daha. Can zaten köşemizin gediklilerinden. Yakında sayfanın yarısını ona hazırlatıcam,

From: Can Sabah <babanın@şirketi.di.mi>
To: mert@ gsmnet.com
Subject: Gender Wars
1-Normal oyuna başlayın; 2-Options Screen`a gelin; 3-SAVE GAME`i seçin; 4-Başlıklara ***BUY A PLAYSTATION:*** *ölümsüzlük, sonsuz enerji ve silah;* ***WORLD OF FISH:*** *level seçimine izin veriyor.*
5-Options`ta Quit Title`yı seçin
6-Yeni oyuna başlayın
7-Kadınları yada Erkekleri seçin. Fark etmez !



GNOME



Yaw bunu da Can Sabah göndermişti ama böyle olunca da Meg diyo ki: "Sen kendini cheat sayfası hazırlıyo mu sanıyorsun? Herkesler göndersin cheat'leri sen başına sonuna ekle bir iki cümle, ne güzel de hazırlıyorum cheat sayfası". Ben gerçeğin bu kadar basit olmadığını bildiğimden kendime güvenerek yoluma devam ediyorum: "Çok oyunculu oyunlarda cheat yoktur. Cheat'ler "case sensitive" yani büyük veya küçük harflere duyarlıdır. Main screen'de **F1** düğmesine basarak ekrana bir dialog kutusu getiriniz. Bu kutuya herhangi bir cheat kodu yazınız. Doğru kodu yazarsanız değişik bir ses duyacaksınız. Bütün cheat kodları ve easter yumurtaları bu programı geliştiren ekibin isimlerinin değişik hallerde yazılmalarıdır. **Redtop Trod:** "Game-New Mission" menüsünde tüm missionları açar. **Had A Nude On:** İçinde bulunduğunuz Hawc'a **CTRL-I** tuşuları ile ölümsüzlük kazandırır. Her Hawc'a girişinizde **CTRL-I** tuşuna basmalısınız.**Half Libel: CTRL-B** tuşları ile istediğiniz istikamete veya hedefe yaklaştırır. **Brass Clue: CTRL-Z** tuşları ile

DEUS

Bu da cheatsever ve cheatgönderir arkadaşlarımızdan birisi tarafından bana ulaştırılmıştı ama kusura kalmasın adını notlarım arasında ve karışık zihnimde bulamadım. Bakalım Deus'ta cheat moduna geçebilmek için ne yapmamız gerekiyor:
1. Önce ana options menüsüne gidelim.
2. Mouse'unuzu ekranın sol üst kısmına götürelim.
3. **ALT**, **CTRL** ve **C** tuşlarına aynı anda basalım. Böylece mouse'un animasyon vaziyetleri son bulacaktır.
4. **3615** yazmak için nümerik klavyeyi kullanın ve **Enter**'a (nümerik klavyeden) basın derim ben size. Sayıyı yazarken rakamları ekranın sol üstü kısmında görmelisiniz. Enter'a bastıktan sonra mouse animasyon olayına devam edecektir. Artık cheat modundasınız. Eee, n'olacak şimdi demeden oyuna, normal 3D görüntüye yani geri dönün. Burada **Ctrl+T** kombinasyonu ile tüm parametrelerinizi maksimum yapacağınız gibi tüm silah çeşitlerine sahip olacaksınız. Hatta bütün görevlerin amaçlarının bir kopyasına da sahip olabileceksiniz. Oyun esnasında 2D görüntülü bir paneldeyken veya yüzüyorken **Ctrl+T** tuşlarına basmayın!

Bu ay SF ile bağlantıyı kuramadığımız için bigBEN ile önceki konuşmalarımızdan buraya alıntılar yapma hakkını ben (Mert) kendimde buldum. Ve işte bigBEN, bilmeden, farketmeden sizlerle...

<bigben> Vay be baba cok eskilere gittim birden
<bigben> Küçüklüğümüzü falan düşündüm
<bigben> Abi ağlıyacam galiba
<bigben> Yaww
<bigben> Film gibi! Hani vardır ya İtalyan mafya filmleri küçüklükten başlar... Büyüyünce ya biri ölür biri hapse düşer biri avukat olur falan hesabı.
...
<bigben> Buradaki apt kapılarından bizim evin no.sunu tuşluyon o da bizim tel.i arıyor. Sen de alo diyon, kapı ise, 9'a basıyon kapı açılıyor. Şimdi ben Internet'te iken meşgul çalıyo da!
...
<bigben> Bando geçsin mızıka çalsın ben yine ağlarım be, AĞLARIM BE! Hemi de ne ağlarım! Neyse valla boş ver, hayır lafın gelişi değil bunalıma girmek, kendini üzmek, hayallere dalmak için binlerce sebep var be abim... Takma kafana!
<bigben> İnanılmaz. Neyse. Yekta burada şaklabanlıklar yapıyor. Bizim ile iyi anlaşabilir bir tipe benziyor. Cem Yılmaz falan hesabı yani. Taklikte iyi yapınca burada arada bir gülme krizine giriyom.
...
<bigben> Daha çok şaşıracaksın, daha çok tüylerin ürperecek, hem de daha çok, çok anasını satayım.
<bigben> Sen ve duvar işte aşılması bir o kadar zor duvar, işte sen orada daha çok ÜRPERECEKSIN !!!
<bigben> Bütün bunları değiştirebilecek sensin ve zaten sendin.
<bigben> Ama, ahh işte ama. Yoksun...
<bigben> Her birimiz ayrı yoldayız artık. Yazlıkta bıraktık geçmişimizi, duygularımızı ve saflığımızı.
<bigben> Ne vardi ki zaten paylaşımlardan başka...
<bigben> O kötü, kabus dediğin zamanlar da bir paylaşım değil miydi zaten???
<bigben> Açık söyleyeyim ben o anıları meze olsunlar diye yaşamadım.
<bigben> Oyun devam ediyor, bitmedi. Biten sadece levellar.
...

İşte böyle. Değişik zamanlarda yazılmış olsalar da, bir bütünün, bigBEN'in parçaları bunlar. Ve özledik seni bigBEN, his yaptım sana! :)

KÜÇÜK İLANLAR

ARS ELEKTRONİK

Listeden oyun seçmeye paydos

OYUNLARINIZIN RESİMLERİNİ GÖREREK ALIN.

10000 Disketlik bir arşiv ile daima hizmetinizdeyiz.
Arşivimizi CD'ye kayıtlı olarak temin edebilirsiniz.

Aynı Günde CD Çekimi Yapılır.

Osman Ağa mah. Pavlonya Sok. No:2/9 Kadıköy
Tel&Fax: (216) 3373597 İstanbul

LASER BİLGİSAYAR

Microsoft Satış Noktası

EN SON PC DİSKET & CD OYUNLARI

PC - AMİGA & CDROM

- EN YENİ OYUNLAR
- TAMİR, ALIM - SATIM
- PC HARDWARE, UPGRADE
- RENT A CD
- TÜKETİM MALZEMELERİ
- BAKIM VE ONARIM HİZMETLERİ

Mithatpaşa Cad. No: 580/A Mithatpaşa - İZMİR
0-232-4892541

ÇELİK BİLGİSAYAR

ADI GİBİ SAĞLAM

En yeni CD oyunlarına ulaşabileceğiniz ferah bir ortam sizleri bekliyor.

PC-GOLD Bakırköy BAYİİ

Orjinal CD'lerde Toptan Satış

Zuhuratbaba mah. Akatlar Sok. No:28
Bakırköy / İstanbul
Tel: (212) 572 77 01

PROBİM

MÜHENDİSLİK ve BİLGİSAYAR HİZMETLERİ

Altıyol, Bestekâr Sk. Ekşioğlu İşhanı Kat: 3,
No. 11/69 81300 Kadıköy / İSTANBUL
Tel.: (0216) 414 22 33 Fax : 349 82 83

- ☑ En son PC disket ve CD oyunları
- ☑ Her türlü orijinal CD'ler
- ☑ Upgrade, yan ürünler, bilgisayarlar
- ☑ Hazır oyun arşivi
- ☑ Seçiminize göre 450 disketlik itinalı CD yazımı
- ☑ 3 ve 10 CD'lik süper paketler...

İşte bu ayın oyunları

XCOM3 - REDNECK RAMPAGE - ARK OF TIME - BLOOD
THE CITY OF LOST CHILDREN - LOST VIKINGS 2 - FIFA
SOCCER MAN. - LAST EXPRESS (3CD) - PANDEMONIUM
TIME LAPSE - ECSTATICA II - IMP. GALACTICA
LIGHT HOUSE - STAR TREK GEN. - A FORK IN THE TALE

PC-GAME CLUB
Üye olmadan Farkı Anlayamazsınız!...

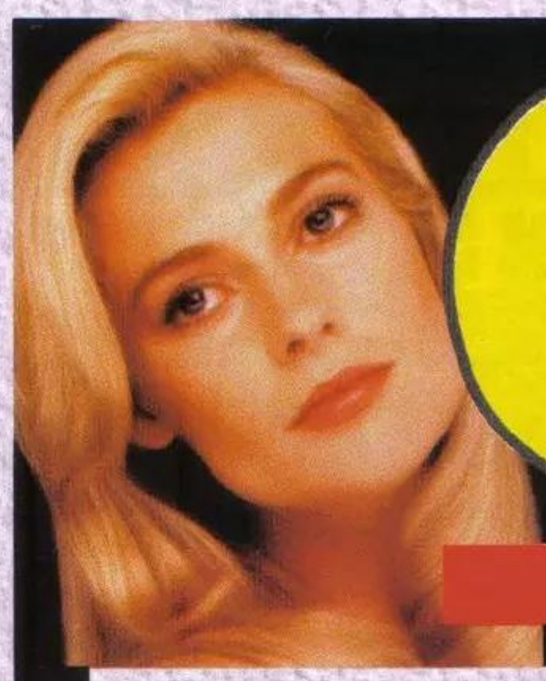
PC-GAME CLUB ÜYELERİNE HER AY TAM DOLU (2MB'lık) BİR DİSKET VE SÜRPRİZLER...

- Malzemelerin tümü Türkiye'nin her köşesine APS ve KARGO ile adrese teslim...
- Listemizi 1 adet DD disket göndererek temin edebilirsiniz.

PROBİM PC-GAME CLUB ÜYE FORMU

Adı Soyadı: ..... Tel .: .....
Doğum Yeri, Tarihi: ..... Fax : .....
Adres ve Posta Kodu: ..... Hoşlandığınız oyun türleri:
....
..... İmza : .....
PC'nizin özellikleri: .....
Aidatı Ödeme Şeklinizi İşaretleyiniz. 1AYLIK: 500.000) 3 AYLIK: 1.000.000)
6 AYLIK: 1.500.000) 1 YILLIK: 2.000.000)

FOR YOU TANITIM 414 48 80



ENGİN abla

Diyorum ki kelin ilacı olsa kendi başına sürermiş. Sen herkese öğüt ver, yargıla onları şöyle de böyle de. İş uygulamaya gelince koca bir fiyasko. Nedir peki sebebi? "Ama benim durumum farklı" çok kötü bir bahane. Sonra arkandan hoca verir talkımı kendi yutar salkımı demezler mi!? Kesin derler. Ben derim mesela. Belki bana da derler (kesin!) ama çözümü nedir kimse bilmez!

Ne diyorsun demeyin. Ne dediğimi ben de bilmiyorum. Saçmaladığımın farkındayım! Şimdi bile bile ne saçmalıyorsun o zaman diyenler benim biraz önce anlattığım duruma düştüler. Nasıl mı? Bakım şöyle; siz hiç bile bile hata yapmadınız mı? Yaparken 'biliyorum ama n'apiyim' demediniz mi? Sigara içerken 'biliyorum zararlı ama seviyorum' demediniz mi? Bile bile saçmalamadınız mı? Sırf o anı yaşamak için belki de koca bir hayatı rezil etmediniz mi? Sonra da kafanızı duvarlara vurmadınız mı? Yıkmadınız mı bile bile, yakmadınız mı? Hiç çiçek koparıp sonra da çiçek dalında güzeldir demediniz mi? Kesin dediniz, yaptınız, ettiniz, saçmaladınız. Benim de saçmalama hakkım vardı mı? Hah işte onu kullanıyorum! O yüzden beni yargılamayın. Sonra arkanızdan 'aaah hoca ah, oldu mu' derler. Derler de neye uğradığınızı şaşırırsınız!

İtiraf ediyorum bazen saçmalamanın dozunu kaçırıyorum. Bunun sebebi yoğun iş temposundan veya sıcaklardan kafayı yemiş olmam olabilir veya 5 senedir 'arkadaş şu üç gün de benim olsun, gezeyim, dolaşayım, tatil yapayım, kıra çiçeğe vereyim kendimi' diyememiş olmam. Bilemiyorum! Bunları niye anlattım size onu da bilemiyorum. Bildiğim tek şey böyle devam ederse kesin kafayı yiyeceğim. Hatta belki de yedim bile. Bazen diyorum ki her şeye yeniden mi başlasam. Bırakmam ve yeni bir hayata mı başlasam. Limon mu satsam pazarda ne bilem! Sigara da içmem. Saçmalamam belki o zaman. Belki de saçmalarım. Hayat saçma değil mi zaten.

Amaaaaaan... Neyse ne! Emin çağırmış doktorları zaten. Soruyorlarmış hangi beden gömlek giyer arkadaş diye! XXL olsun anasını satayım, herşey kastı, sıktı hayatta, bari o sıkmasın. Bir an da olsa rahat olayım! Gelmeden bunlar yazıyı bitirmeli. Hadi bakalım;

Ablaların Ablası Engin Ablacığım,
Sizin oralarda işler nasıl gidiyor, ya bu da soru mu be, senin olduğun yerde işler hiç kötü gider mi? En fazla işler aksar, çünkü çalışanlarında sevaba ihtiyacı var. (Hem biz de senin sayfanı çevirince sevap kazanmıyor muyuz? (Hani bir laf vardır (bu lafı ben söylemiştim (senin için)de kimsenin haberi yok): Güzele bakmak sevaptır diye (bu arada çaktırmadan parantez rekoru kırdım galiba))). Herneyse o işleri bırakıp bizim işlere geçelim; uzun zaman önce (sen de 1 vakit, ben diyim 5 vakit) sana bir faks (fax?) çekmiştim, sanırım sana ulaşmadı (ya da cevaplayamadın (yok yok, sen öyle şeyler yapmazsın, kesin sana ulaşmamıştır)). O faks (fax?) ta bahsettiğim sorun eskiden çat kapı uğrardı , şimdi ayda bir misafirliğe geliyor, ilk sorum (tekrarlayacağım) o, diğerleri de öbürleri (he?)
1- Sana olayı aynen simüle edeyim:
a) Power tuşunu ittiriyorum
b) Ekranda Bios ayarları felan gözüküyor
c) Win95 başlıyor, diyor logo çıkıyor, başka birşey çıkmıyor
F8 ile dos'ta açılınca
a)Paşalar gibi config,sys ve autoexec.bat dosyaları işletiliyor
b)Aslanlar gibi C: çıkıyor
c)Geri sayıma başlıyorum:30-29-28-27-26-....-10
d)Ekran sol tarafının ortalarında ''a'' çıkıyor
Şimdi bu mantık olarak nedir? Neden arada bir çıkıyorda her zaman çıkmıyor?
2- Şu ''Three Dimension'' kartları ile ilgili bir soru sorayım: Sistem DX-33 8RAM , kurduk Toshinden'i çalıştırdık, açtık detayları maximum başladık kavgaya, feci yavaş, çıktık. Toshinden'den kapadık bilgisayarı, açtık kasayı taktık kaliteli bir 3D hızlandırıcı, kapadık kasayı, açtık bilgisayarı, çalıştırdık Toshinden'i başladık kavgaya, hız farkı ne olur? (Huleyn soruya bak be)
3- İnşallah kendin gibi software bilginde güzeldir: 3D Studio 4'de bi tane top, bir de taban niyetine küp çizdik diyelim, bu topu nasıl zıplatıp anime edecez?
4- Son soru PC'den müzik kasetine (tape backup kasetleri değil) şarkı (waw, midi) veya oyun felan çekebilirmiyiz?
İşte sorularım bu kadar. Ve son olarak sana peşin peşin teşekkür edeyim. Ve de en son olarak; bu mektubu cevaplamanı rica diyorum.
Can ''Libe-'' Burak ''haber'' Çilingir

Sevimli afacanlarım Burak;
İltifatın ve ilgin için çok teşekkür ederim. Bu iltifatlara layık olabilmek için elimden geleni yapacağımdan emin olabilirsin. Daha önceki faksın maalsef elime geçmedi. Ne diyelim, kısmet bu güneymiş.
1- Eğer doğrusunu söylemek gerekirse söylediklerinden hiç bir şey anlamadım (vallahi anlamadım!). Bana autoexec.bat ve config.sys dosyalarının dökümlerini mektup, fax veya e-mail ile gönderebilirsen sorununa daha iyi çözüm bulabileceğimizi düşünüyorum.
2- İşin doğrusu bahsettiğin o bilgisayara takılabilecek bir 3D hızlandırıcılı ekran kartı yok ama eğer olsaydı eskisinden daha iyi performans alırdın. Daha önceki aylarda da bahsettiğim gibi 3D ekran kartları, özel hesaplamaları (polygon, texture mapping gibi) kendi özel işlemcisi ile yapar ve CPU nun üzerine bu işler için binen yükü üzerine alır. Böylece CPU bu hesapları yapmakla vakit kaybetmez ve oyun - program daha hızlı çalışır.
3- Üzgünüm ama 3D programları ile ilgili bir bilgim yok. Bildiğim tek şey senin o bilgisayarla o topu -hele 3D Studio 4 kullanarak- hayatta zıplatamayacağın! Top zıplatmak için öncelikle upgrade şart (bu sorudan da böyle yırttık ehehueh!!!).

BİR DERDİNİZ OLURSA ABLANIZA YAZIN BAKALIM!
enginabla@gsmnet.com
ADRES:
Ihlamurdere Cad. Çelebioğlu Sok. Akel İşhanı No:2/4-5 Beşiktaş, 80690, İstanbul

ENGİN abla

4- Hem evet, hem hayır. Daha doğrusu sadece müzik olayına evet. Ses kartının speaker veya line out'unu teyp recordere girersen ses kayıdı yapabilirsin.

Dear Engin Abla;
Game Show'u ilk çıktığından beri alıyorum ve acayip beğenerek okuyorum.Sana birkaç sorum olacak. Yayınlarsan çok sevinirim.
1- HP printer almak istiyorum. 690 mı 820 mi?
2- 33.600 bir modem kaça patlar.
3- Bilgisayarım P-75. P-166'ya upgrade ne kadara olur.
4- 16X Goldstar mı 12X Creative mi?
5- 16 bit ses kartı istiyor bir arkadaş. Ne tavsiye edersin. Kaç $?
Sorularım bu kadar. Sana ve Game Show'a başarılar dilerim.
Barış 'Pentium maymunu' Gürsel

Kınalı kuzum Barış;
Bizi böyle sıkı bir şekilde takip etmen beni çok sevindirdi. Devam etmeni dilerim.
1- Bence 690. hem ucuz, hem de çıktıları kaliteli.
2- Modem alacaksan US Robotics derim (o bir kral!). Ama paran azsa, daha ekonomik bir modem arıyorsan pctel chipset'li bir modem al.
3- Intel Ağustos ayının başlarında işlemci fiyatlarında indirim yapacağını açıkladı. Şu anda bu upgrade sana yaklaşık 200$ civarına malolur. Ay başına n'olur Allah bilir!
4- Kesinlikle Goldstar. Hatta 6X Goldstar mı 12X Creative mi desen yine Goldstar.
5- Söyleye söyleye tüy bitti dilimizde ama yine soyleyeyim. Ya orjinal Sound Blaster ya da Avance Logic Chipset'li ses kartı al mutlaka.

Saygıdeğer Engin Abla;
Şu kısa mektubumdaki sorunarı çözümlersen beni berhudar edeceksin. Öncelikle sahip olduğum konfigürasyon: Pentium-100, 16 mb Edo Ram, 2 mb S3 Trio 64 Ekran Kartı, 6X cd-rom, 1.2 Gb HDD, Mustek Twain Scan Scanner, HP 690C printer, ses kartı, 14400 modem.
1- Konfigürasyonda da bahsettiğim gibi bir scanner'ım var. Scanner ile beraber driver disketleri dışında scan edilen resimleri edit etmek için Photo Plus adlı bir program verildi. Bu programla scan ettiğim resimleri orjinal öçüleri ile bilgisayarıma aktarabiliyorum ama sorun resmi büyütmek istediğimde ortaya çıkıyor. Resmin tamamını seçtiğim halde ancak bir kısmını büyütebiliyorum. Ayrıca bu işlem çok yavaş ilerliyor. Bu sorunların nedeni ram olabilir mi?
2- HP 690C yazıcının kartuş ömrü ortalama ne kadardır. Uzun süre kullanılmadığında bu kartuşların kuruma olasılığı var mıdır?
3- Bilgisayarımda şu an Win3.1 yüklü ve ben Win95'e terfi etmek için gereken orijinal materyale sahibim. Ancak Win95'i kurarken "SU0168 - Bilgisayarda kurun bu sürümü ile güncelleştirilemeyecek yüklü bir işletim sistemi var. Lütfen Win95 güncelleştirmesi edinin." hatasıyla karşılaşıyorum. Nereden nasıl temin edebilirim.
4- Scanner ile taradığım resimleri Microsoft Word gibi kelime işlem programlarında nasıl kullanabilirim?
Sorularıma vereceğin cevaplar içinşimdiden teşekkürler...
Perit Çakır

Sevgili Perit kardeşim;
1- Biz de aynı marka scanner ve aynı programı kullanıyoruz ama bu güne kadar böyle bir sorunla karşılaşmadık. Sectiğin alanı büyütebilmen lazım. Yani ne desem boş!
2- Valla bu göreceli bir şey ama ortalama kullanımla 2000 sayfa civarındadır. Uzun süre kullanılmayan kartuşlarda kanal tıkanması olabilir. Bu da kötü baskıya sebep olabilir (yada baskı yapamamanıza).
3- Elinizdeki Win95 sürümü upgrade için uygun değil. Yapabileceğiniz en mantıklı şey Win3.1'i silip ondan sonra Win95'i install etmek olacaktır. O zaman hiç bir sorun çkmadan Win95'e kavuşacaksın.
4- Pull down menüden insert - picture demen yeterli olacaktır.

Sevgili Engin Abla;
Dergiyi 3. sayıdan beri alıyorum ve daha seni görmeden güzelliğine kapıldım.Artık Serkan'ı rahat bırakın çocuk telef oldu.Bu sana ilk mektubum,meğersem çok zormuş.Şimdi sorular:
1- Ya nedir bu MMX den çektiğimiz.Para mara bırakmadı ama en sonunda aldım,süper bişey,bayıldım.
2- Bende Diamond Stealth 3D 3000 var ama çoğu dos oyununa uymuyor.Ne yapmam lazım?
3- Geçenlerde eski 4X cdrom'u 12x Octek'le değistirdim birçok kopya cd haybeye gitti hiçbirini okumuyor.YARDIM!!!.
4- Bazen bilgisayarım yavaşlıyor Windows95'ten bakıyorum 2 mb ram var diyor ama benim 16 mb ram' im var (2 tane 8lik) nedeni nedir bunun?.
5- 200 MMX aldığımdan beri bazı oyunları hız yüzünden oynayamıyorum bunun çaresi yok mu?.
6- Bilgisayarının özelliklerini yazarmısın (Sadece işlemcinin AMD olduğunu biliyorum).
7- Bu senin konun değil ama tatilde Game-Show bulamıyorum abone olayım desem adres yok bir çare!.
8- Yehooo! Özgür is back.
9- İnternet'e bağlanmak istiyorum, değer mi?
İşte bu kadar (Köşeni büyüt Serkan'ınkini ele geçir).
Sevgiler ve öpücükler.
Güneş 'MMX'im var' Uzer

Kınalı kuzum Güneş;
1- MMX gerçekten süper bir olay! Hele multimedia uygulamalarında süper bir performans sergiliyor (MultiMedia eXtension)
2- Uymuyordan kastın oyunların 3D'yi desteklememesi ise yapacak bir şey yok. Çünkü her oyun 3D kartları desteklemiyor.
3- Octek almakla pek de iyi etmemişsin desem, içine bir kurt düşürsem, gitti paracıklarım diye dövünmeni sapıkça bir zevk ile seyretsem umarım bana kızmazsın!!! Şaka bir yana eğer aldığın yerden değiştirebiliyorsan hemen değiştir çünkü Octeklerde de Creativelerdeki gibi kopya cd okumama sorunu var. Bunlar bir nevi kardeş ama kardeş olduklarını bilmiyolar. Doğumda hastahanede karışmışlar. Ben de o hastahanedeki iyi niyetli, güzel, alımlı, sevecen hemşireyim. Yıllar sonra olayı açıklıyorum!.. ehuehu! Başka markalar söylüyorum; Goldstar, Toshiba, Panasonic, Philips, olmadı başka birşey ama Octek yada Creative değil!
4- Çalıştırdığın her program memorynin bir kısmını götürür (çok sacma bir anlatım oldu ama...). Ve memory'ın azaldıkça akıllı Win95 azalan memory açığını virtual (sanal) memory (harddiskkinizin bir kısmını rammış gibi kullanır) ile kapatır. Harddisklerin erişim hızlarının ortalama 11-13 milisaniye, ramların hızının ise 60-70 nanosaniye olduğunu düşünürsen sanırım yavaşlamanın sebebini anlayabilirsin.
5- Malesef yok.
6- Intel P-100 (Intel rullaz, AMD öldü. Aybaşına bir MMX geliyor inşallah fiyatlar düşerse!), 32 mb ram (64 çalışmaları var), S3 Virge 4 mb ekran kartı, 6X cdrom (yetiyor valla), 16 bit ses kartı (Avance Logic, aşkım benim), Philips TV - Video - Mpeg kartı (Tayfun sağolsun), 33.600 US Robotics modem (1 numara!) ve 15" Lite On monitör.
7- Bence tatilde Game Show okuma, hatta hiç bir şey okuma. Sadece tatil yap, gelince okursun (ben bir gidebilsem ah bir gidebilsem, vallahi okumayacağım!).
8- Mr Oz+ geldi, gelir gelmez kaptı Konsol oyunları köşesini. Akıllı adam vesselam (konsol amca! ehuehue...).
9- Ne yapacağına yada ne yapmak istediğine bağlı diyecem ama ne yapmak niyetinde olursan ol internet hoş bir olay. WWW'de surf yapmak, irc'de sohbet etmek (!?!?!?!?), ftp site larını alt üst etmek (ne mp3 ler buldum bee!) hepsi ayrı zevk, hepsi ayrı keyif. Kesin değer yani!
Yine bitti koca bir ay, arkamızda bıraktık 30 günü daha. Vallahi yorulduk inanın buna. Dinlenme vakti geldi artık (2-3 gün de olsa). Sonra yine aynı döngü, kısır döngü! Ne güzel demiş adam (vallahi kim demiş hatırlamıyorum!) "ormanda yürüyordum, yol ikiye ayrıldı, ben az çiğnenmiş olanı tercih ettim" diye... Seçtiğimiz yol bu yol bizim. Pişman değiliz...

☒ENGİN 'Bilemiyorum!' ABLA

Everaska'da ki Elf konseyi onlara Myth Drannor'dan getirdiğim eşyalara bayağı sevinmişlerdi. Üzerlerindeki büyüleri inceleyip unutulumuş olan sihirleri ortaya çıkarmayı amaçlıyorlardı. Peki ya şu Mace. Onun gücünün kaynağını kesinlikle merak ediyorum.

Mace Of SpellWarding
Experience Value: 2,000
Gold Piece Value: ???

Mace of SpellWarding hafif mavi renkte çelikten yapılmış +1'lik bir silahtır. Silahın asıl gücü ki bu güç bir "Ring Of Spell Turning" ve birçok koruma büyüsünden daha iyidir, silahı tutan kimseye veya silaha yapılan büyüleri absorbe etmesidir. Burada ufak bir noktaya dikkatinizi çekmek istiyorum. Büyünün absorbe edilmesi için direk size hedeflenmiş olması gerekmiyor.

Yani sizin yanınızdaki bir arkadaşınıza Fireball atıldığını düşünün. Büyünün asıl hedefi siz değilsiniz ama siz de büyünün alanı içinde kaldığınız için Firaball otomatikman Mace Of SpellWarding'in içine absorbe edilir. Bu korkunç bir güç. Üstelik bu absorbe edilen büyü Mace Of SpellWarding'e her seviyesi için +1'lik bir bonus daha veriyor. Yani bir Firaball için +3, bir Cone Of Cold İçin +5 bonus alıyor Mace. Bu bonuslar sadece 6 turn (1 saat) aktif kalmaktadır ama absorbe edilmiş büyülerin verdiği artılar birbirine eklenirler. Önce Firaball absorbe edip +3 bonus alan Mace sonradan bir Cone Of Cold ve Magic Missile daha absorbe ederse bu bonus +9'a kadar çıkabilir. Yaa...

Bütün Mace Of SpellWardingler en fazla 12 seviye büyü absorbe edebilirler. Eğer bu limit geçerse, Mace (patlayıp zarar vermiyor merak etmeyin) kendisini tutanı başka bir yere "Teleport Without Error" ediyor.

Eğer limiti geçtiğinde silahı tutan kimse yoksa, Mace kendisini teleport ediyor. Eğer o sırada ona biri dokunabilirse, Mace fazladan emdiği her +1 için bir insan daha yanında götürebiliyor.

Teleport olduktan sonraki 24 saat silah normal bir Mace gibi çalışıyor ve bu süre bitince tekrar eski özelliklerini geri kazanıyor.

Bense eve döndüğüm için huzurluydum. Buradaki Elfler benim aynı zamanda bir Mystra Specialty Priest olduğumdan dolayı bana bayağı soğuk yaklaşıyorlardı. Hele herzaman burunları havada olan Gold Elfler'e ne demeli?

Beni destekleyen ailem ve "High Council Of Elders" olmasa belki de buradan atılırdım.

Bazen kafamdan geçmiyor değil. Arkadaşlarımı tekrar toplayıp söyle eski günlerin anısına maceraya çıkma fikri cezbediyor beni.

Denthanal'ın herzaman yanımda (Sağol Çorba!) olduğunu biliyorum. Bence konseyden izin alıp hemen onları çağırmalıyım. Önce Morimoto'yu bulmalıyım. Sanırım şu an Kara-Tur'da olmalı...

Eee, keyifler nasıl millet? Yaz tatilinin keyfini çıkarıyor musunuz? Benim son bütünlemem 2 gün sonra. Onu da geride bırakınca soluğu Bodrum'da alıcam.

Ağustos ayında GenCon'a (Uluslararası FRP fuarı) gitmeyi planlıyordum ama bu planım bir insan yüzünden suya düştü. O kadar kızdım ki, ani bir alignment değişikliğine maruz kaldım. Bana sabır dileyin...

Oralarda biryerlerde oynattığı karakterlerin nasıl tanrı olabileceğini merak eden insanlar olduğunu biliyorum (zaten geçen ay söz vermiştim). AD&D tarihinde tanrı olabilmiş sadece birkaç kişi vardır. Tabi bunların hepsi tanrıları öldürüp tanrı olmamışlardır. Bu neredeyse imkansız birşey.

TSR, karakterlerin tanrı olması için 1990 yılında bazı kurallar çıkarmıştı. Daha sonra 1995 de başka kurallar çıkardı. İkisini de veriyorum. DMler... hangisi hoşunuza giderse onu kullanın.

Şimdi gelelim o güzel karakterlerimizin nasıl tanrı olabileceğine;

Karakterinizin seviyesi o sınıfın o dünyadaki averaj seviyesinin en az iki katı olmalı ve bu da 15. seviyeden az olmamalı. Mesela sizin yarattığınız veya oynadığınız dünyadaki Cericlerin averaj seviyesi 8 ise sizin cleriğinizin seviyesinin en az 16 olması lazım.

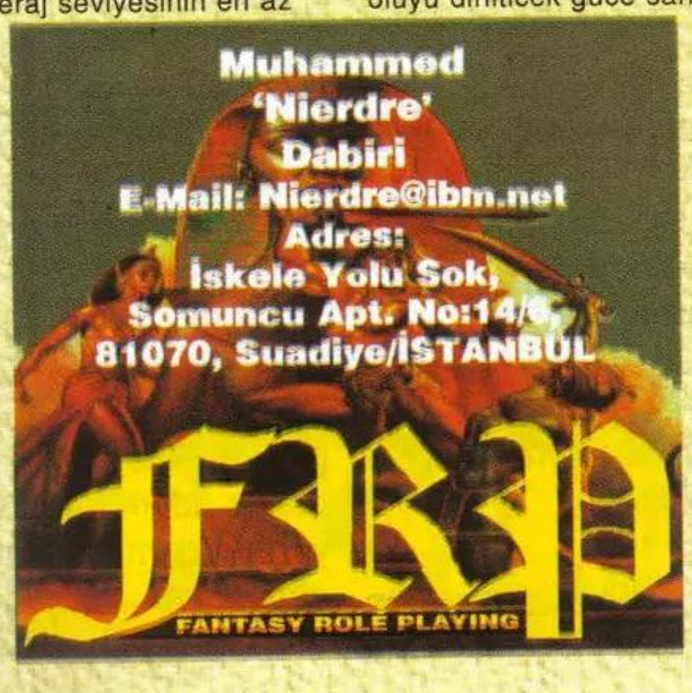
Karakterin en az bir özelliğinin 19 veya üstü olması gerek. Karizmanın da 18 olması lazım.

Bu karaktere ölümüne bağlı olan ve onu zaten bir tanrı gibi gören en az 200 de adamı veya ona inananlar olmalı.

Açıkcası bu ilk baskı kurallar bana çerez gibi geldi. Eğer oyuncu biraz dişini sıkıp kendisini zora sokarsa bunları gayer rahat gerçekleştirebilir. Bide şunlara bir göz atın...

Karakterinizin en az 20. seviye olması lazım.

Tanrı olmaya karar verip çalışmaya başlamadan önce size yardım edecek bir tanrı bulmanız lazım. Bu tanrı sizin ırkınızdan, alignment'inizden ve sınıfınızdan olmalı.



Bu tanrıyı bulduktan sonra asıl amacınız ona bir hediye vermek. Bu hediye çok orjinal birşey olmalı ve Gold Piece değeri en az sizin experience puanınızla aynı olmalı ki bu da en az 3,750,000 Gold Piece demek.

Bu hediyeyi hazırlarken normal macera hayatınıza devam edebiliyorsunuz ama aldığınız experience puanı artık size seviye atlatmıyor. Yani tanrı olmaya kaçıncı seviyede karar verdiyseniz artık hep o seviyede kalıyorsunuz. Kazandığınız experience puanları ise bir işe yarıyor. O da herhangi bir "Saving Throw"'unuzu 1 düşürmek. Kazandığınız her 500,000 Exp. için bir saving throwunuzu bir sayı düşürebilir hale geliyorsunuz ama üçden aşağı da indiremiyorsunuz.

Hediye hazırlandığı zaman da o hediye ile beraber tanrının bulunduğu boyuta gitmeniz gerekiyor. Orada tanrıyı bulup hediyeyi vermeniz gerekiyor. Bu tabi başlı başına bir macera olabilir.

Hediyeyi alan tanrı eğer siz gerçekten ömür boyu alignment'ınıza ve sınıfınıza sadık kaldığınızı farkederse hediyeyi kabul edebilir. Eğer karakterin geçmişte sorunları olmuşsa veya karakter kendi alignment'i veya ırkından tamamiyle farklı bir tanrıya gitmişse gerekli penaltılarla "Encounter Reactions" tablosundan zar atmak gerekir. Bu zar sonucu olumsuz gelirse tanrı sizin o milyonlarcà gold piecelik sanat eserinizi yok edip sizi de geri gönderiyor. Bundan sonra ister başka bir tanrı bulup ona sırnaşın veya aynı tanrıyla yolunuza devam edin. Ve bu sefer daha iyi bir hediye bulmaya çalışın.

Peki ya tanrı hediyeyi kabul ederse? İşte asıl macera o zaman başlıyor.

Bundan sonra tanrı sizden yapmanız için bir görev veriyor. Bu kesinlikle çok çok çok zor bir görev oluyor ve tamamlanması yıllar sürebiliyor.

Sizden bir imparatorluk kurmanızı, düşman tanrının bir avatarını yenmenizi, karşı alignmenttan bir Artifact'i yok etmenizi veya başka birşey isteyebiliyor. Sizde tıpış tıpış onu yapıyorsunuz. Bu süre zarfında da Exp. toplayıp bütün saving throwlarınızı 3'e düşürmeniz gerekiyor. Hani şu her 500,000 Exp. puanına 1 düşürme olayı varya o.

Ufak bir ayrıntı, özelliklerinizden herbiri en az 13 olmalı. Eğer bundan düşük bir özelliğiniz varsa onu artırmak için uğraşmanız da gerekiyor. Bütün bunlar tamamlandığı zaman bir "Demigod" oluyorsunuz.

Şimdi "Demigod" da ne derseniz. Tanrılar güçleri bakımından 4 kısma ayrılırlar. Bunlar en güçlüsünden zayıfına "Greater power", "Intermediate Power", "Lesser Power" ve "Demi Power" dır. hazır buraya kadar gelmişken tanrıların güçlerine de bir göz atalım.

GREATER POWERS

Greater Powerlar tanrıların en güçlüsüdürler ve güçleri sonsuzdur.

Shapeshifting: Greater Power'lar herhangi bir büyüklükte canlı cansız herhangi bir objeye dönüşebilirler. Hatta bir gezegen büyüklüğünde bile olabilirler.

Magic Resistance: Bütün ölümlülerin büyüsüne karşı %100 dayanıklıdırlar. Diğer Greater Power'ların kendilerine karşı kullandığı büyüye karşı %50 ve kendilerinden düşük kademedeki tanrıların büyülerine de %75 dayanıklıdırlar.

Saving Throws: Bütün Greater Power'lar korkunç güç ve dayanıklılıklarından dolayı bütün saving throwları otomatik olarak tuttururlar.

Planar Travel: Herhangi bir boyuta veya herhangi bir yere kendilerini teleport edebilirler. Sadece Prime Material boyutuna bu yolla gidemezler.

Sensing Ability: Kendi bulundukları boyuttaki herşeyi bilirler. Kendine veya müttefik olduğu tanrıya inananların bulunduğu boyutta da neler olduğunu bilirler. Aynı zamanda kendisi için kutsal olan objeleri de hissederler ve onların bulunduğu boyutu da komple gözleyebilirler.

Kendi isimlerinden biri söylendiği zaman, o isimden sonra söylenen herşeyi duyarlar ve bu güçleri o ismi söyleyen kimse üzerinde 1 yıl aktif kalır ve kişinin bulunduğu boyutu da gözlemleyebilirler.

Ölümlülerin herhangi bir zamanda ne tür hareketlerde bulunacağını hissederler. Bu onların korkunç bilgisinin bir göstergesidir.

Onların bu gücü sadece aynı güçte bir tanrı tarafından sürekli konsantre olunarak blok edilebilir.

Creation: Kendi enerjilerini kullanıp bunu canlı veya cansız herhangi bir objeye çevirebilirler. Objelerin yapı maddesi kendi güçleri olduğu için bu biraz yorucudur. Bu yüzden yaratılan objenin her 1 tonluk ağırlığı için 1 turn dinlenmelidir.

Life And Death: Sadece düşünerek herhangi bir ölümlüyü öldürücek veya bir ölüyü dirilticek güce sahiptir. Bu gücü kullanması da sadece kendi gücünde bir tanrı tarafından engellenebilir.

Multitasks: Aynı anda herhangi bir sayıda işle ilgilenebilirler.

Avatars: Greater Power'ların 10 tane avatarı olabilir. Bunları boyutlar arası istediği gibi dolaştırabilir. Eğer biri yok edilirse (ki nasıl olacağını merak ederim), yerine yenisini yapmak 1 gün sürer.

INTERMEDIATE POWERS

Intermedite Power'lar çoğu zaman ya bir Greater Power'a yardım edip onunla çalışırlar veya Greater Power olmak için çırpınır bir şekilde bulunurlar.

Shapeshifting: Int. Power'lar da canlı cansız herhangi bir objeye dönüşebilirler ama bu dönüşülen objenin evrende başka bir benzeri varsa ondan büyük olamazlar.

Magic Resistance: Ölümlülerin büyüsüne karşı %95, kendilerinden güçsüz tanrılara karşı %70 , kendi güçlerindeki tanrılara karşı %50 ve Greater Power'lara karşı %50 dayanıklılıkları vardır.

Saving Throws: Bütün Saving Throwları 2 dir. Yani

sadece 1 atarak kaybederler.
Planar Travel: Aynı Greater Power gibi istedikleri gibi hareket edebilirler. Sadece Prime Material boyutuna böyle gidemezler.
Sensing Ability: O an bulundukları noktanın 100 mil çevresindeki her olayı fark ederler. Aynı zamanda kendi veya müttefik olduğu tanrıların inananlarının 100 mil çevresinde neler olduğunu da anlayabilirler.
Kendisi için kutsal olan eşyaların da 100 mil çevresinde neler olduğunu anlıyabilirler.
Kendi isimleri söylendikten sonraki herşeyi duyarlar ve bu güç 1 ay boyunca aktif kalır. O kişinin 100 mil çevresinde olup biteni hissedebilirler.
Bu güçleri kendi güçlerinde veya daha güçlü bir tanrı tarafından sürekli konsantre olunarak engellenebilir.
Creation: Int. Power'lar yoktan obje yaratamazlar ama o objeyi (canlı veya cansız) bulunduğu yerden yanlarına getirebilir veya tuttukları bir objenin kopyasını yapabilirler. Kopyasını yapabilmeleri için ise o boyutta gerekli olan materyallerin olması gerekmektedir.
Life And Death: Int. Power'lar düşünce gücüyle bir kimseyi direk öldüremezler ama onu öldürmek için kazalar ayarlayabilirler. Ama istedikleri zaman bir ölüye hayat verebilirler.
Multitasks: Hiç bir zorlanma ile karşılaşmadan aynı anda 100 işi birden yapabilirler.
Avatars: Int. Power'ların 5 tane avatarı olabilir. Bunlarda istedikleri gibi boyutlar arasında dolaşabilirler. Eğer biri yok edilirse yenisinin ortaya çıkması 1 hafta sürer.

LESSER POWERS

Lesser Power'lar çoğu zaman kendilerinden güçlü bir tanrıya hizmet ederler. Kendi başlarına ise sadece portfolioları (bir bakıma tanrısı oldukları güç, özellik) ile ilgilenirler.
Shapeshifting: Lesser Power'lar sadece canlı varlıklara dönüşebilirler ve dönüştükleri varlıkların da türlerinin diğer örneklerinden hiç bir farkı olmaz. (Bazı tanrısal güçler dışında)
Magic Resistance: Ölümlülerin büyülerine karşı %90, kendilerinden güçsüz olan tanrılara karşı %60, kendi güçlerindeki diğer tanrılara karşı %45 ve daha güçlü olanlara karşı %20 dayanıklıkları vardır.
Saving Throws: Eğer avatarlarının Saving Throw'u daha iyi değilse (ki bu sadece o avatarın üzerinde koruma sağlıyan bir büyülü eşya ile olabilir) bütün Saveleri 3'dür.
Planar Travel: Kendilerinden güçlü tanrılar gibi istedikleri gibi heryere gidebilirler. Sadece Prime Material boyutuna gidemezler.
Sensing Ability: Lesser Power'lar 10 mil etraflarındaki herşeyi bilirler. Aynı zamanda kendilerine inananların ve kutsal eşyaların 10 mil etrafındaki herşeyide hissedebilirler.
Kendi adları söylendikten sonraki herşeyi duyarlar ve bu güçleri sadece 1 gün süreyle aktif kalır. O kişinin 10 mil etrafındaki herşeyi hissedebilirler.
Bu gücü sürekli konsantre olarak aynı güçteki tanrılar blok edebilir. Daha güçlü tanrıların ise bunu blok etmek için sadece bir an düşünmeleri yeterlidir.
Creation: Lesser Power'lar hiç bir obje yaratamaz veya kopyalayamazlar ama aradıları ve var olan bir objenin nerede olduğunu da hissedebilirler. Eğer istedikleri obje var olmayan bir şeyse onu yapabilecek güce sahip kimselerin yerini hissedebilirler.
Life And Death: Düşünerek hiçkimseyi öldüremezler ama herhangi bir ölüye hayat verme gücüne sahiptirler.
Multitasks: Hiç bir sorunla karşılaşmadan en fazla 5 işle ilgilenebilirler.
Avatars: Lesser Power'ların sadece 2 tane avatarı vardır. Eğer biri yok edilirse yenisi 1 ay sonra ortaya çıkar.

DEMIPOWERS

DemiPower'lar en güçsüz güçlerdir. Ya sadece belli bir topluluk içinde güçleri vardır ya da çok uğraşıp ölümlü mertebesinden çıkıp tanrısal gücün ilk basamağına tırmananlardır.
Shapeshifting: Demipower'lar sadece kendi doğaları ve portfolioları ile ilgili canlı varlıklara dönüşebilirler. Dönüştükleri varlığın türünün diğer örneklerinden bir farkı yoktur.
Magic Resistance: Ölümlülerin büyüsüne karşı %70, kendi güçlerindeki tanrılara karşı %40 ve kendinden güçlü olanlara karşı %20 dayanıklılığı vardır.
Saving Throw: Eğer avatarlarının Saving Throw'u daha iyi değilse hepsi 4'dür.
Planar Travel: Demipower'lar boyutlar arası sadece büyü veya büyülü eşyalar sayesinde dolaşabilirler. Bu yüzden belli bir boyutta sürekli kalmayı tercih ederler.
Sensing Ability: Demipower'lar 1 mil etraflarındaki herşeyi hissederler. Aynı zamanda kendine inananların ve kendisi için kutsal olan eşyaların 1 mil etrafında neler olduğunu da anlıyabilirler.
Kendi isimlerinden biri söylendikten sonraki herşeyi duyarlar ve bu sadece 1 round aktif kalır.
Bu güçleri aynı güce sahip bir tanrının sürekli konsantre olması ile veya daha güçlü tanrıların sadece bir anlık düşünceleri ile blok edilebilir.
Creation: Demipower'lar hiç bir obje yaratma veya kopyalama gücüne sahip değildirler. Eğer aradıkları bir şey varsa onu topladıkları bilgi ve hisleri ile bulmak zorundadırlar. Eğer bir eşya yaptırmak istiyorlarsa onu yapıcak birini bulmalıdırlar.
Life And Death: Kimseyi öldürücek güce sahip değildirler (tabi öldürmeyi düşündükleri insanın karşısına avatar olarak çıkıp onu öldürmekten başka) ama ölmüş birine hayat verebilirler. Bunu yapabilmeleri için ölünün yanında ya Holy Symbolları olamalıdır yada kendileri avatar olarak bulunmalıdırlar.
Multitasks: Demipowerlar aynı anda en fazla 2 iş yapabilirler.
Avatars: Demipowerlar sadece 1 avatar yaratabilrler. Eğer bu yok olursa yenisi 1 yıl sonra ortaya çıkar. Bazı Demipowerlar hiç avatar oluşturmazlar veya oluşturamazlar.
Bunun üzerine de size bir Greater Power tanıtmak istiyorum. Kim mi? Mystra tabiki...
MYSTRA'S AVATAR (Mage 40, Cleric 40)
Str 14, **Dex** 19, **Con** 22, **Int** 25, **Wis** 19, **Cha** 23
AC: -6, **HP:** 196, **Thaco:** -6, **Movement:** 15, 24 (flying),
Number of Attacks: 1 **Damage:** 1d10, **Magic Resistance:** %100,
Size: Large (10 feet)
Clerical Spell Progression: 16/15/15/13/12/11/11
Wizardly Spell Progression: 9/9/9/9/9/9/8/8
Saving Throws; Paralyzation, Poison, Death: 2, Rod, Staff, Wand: 3, Petrification, Polymorph: 5; Breath Weapon: 7; Spell: 4
Mystra her round 2 saldırı ve 2 defansif veya genel büyüleri yapabilir. İstemediği sürece tüm büyülere karşı dayanıklıdır. Yaptığı büyülerin zararını, menzilini veya süresini 3 katına çıkarıp saving throwlara -3 verdirebilir. Tam tersi minimum etki de yaratabilir.
Alanı daire olan büyüleri küp alanı etki edicek şekilde değiştirebilir veya istediği büyü üzerinde oynamalar yaparak etkilerini değiştirebilir. Eğer ezberindeki büyüler biterse büyü ağına olan bağlantısı kullanıp roundda 1 saldırı ve 1 defansif büyü veya 1 genel büyüleri yapabilir.
İstediği zaman büyü yapan herhangi birinin büyü ağına olan bağını koparıp onu büyü yapamaz bir hale sokabilir. İsterse o kimseyi büyülü eşyaları kullanmadanda men edebilir. Hatta başka tanrıları bile...
Eh artık... Oralarda kendisini bu kadar kasıp tanrı olmak isteyen 20. seviye ve üstü karakterler varsa bana haber versinler, yardımcı olmaya çalışırım (Ciddi ciddi karakterini 1. veya 2. seviyeden başlatıp 15 ve üstü yapanlar... Bana karakterinizi NPC olarak kullanmam için gönderir misiniz? Hatta İstanbuldaysanız gelin karakterinizi kendiniz oynatın.).
Millet... Oyun sırasında hiç yanlışlıkla saçma ve anlamsız cümleler veya kelimeler söylediniz mi. Biz de hep olur. Size **Berkin Bozdoğan**'ın gönderdiklerini yazıyorum.
- Holy ayı, - Halk dilinde "Dispel Undead", - Uzun şeyin üzerindeki güzel şey, - Portal'ın yönünü değiştirelim, -Şu kuzey taraflarda, -Ayı mı? Bakın bakalım yumurtası var mı? Ve bi tane de benden, -Senin sağ kolunda kaç parmak var? (Asıl demeye çalıştığım senin sağ elinde kaç yüzük vardı.)
Arev "The Bat Out Of Hell" Karabeliyan... Mage-Thief'in kaçıncı level oldu? Ha bide Unlimited Adv. ile yaptığın oyunu oynamak isterim.
Berk Yenişehirli... FRP ile ilgili sorularını bekliyorum.
Uğurcan Aktepe... Kendine bir takma ad buldunmu?
Orhan Sümter... Kocaman FRP logolu mektuplara devam et.
Kerem Altındağ&Tahir Aydoğdu... Hangi setting'e başladınız?
Kerem "Odeon" Zıraman... Mana sistemi hiç bir settingde kullanılmıyor ama Spells&Magic kural kitabını kullanıp büyü ezberleme sistemini mana gücü kullanarak büyü yapma sistemine çevirebilirsin.
Bu ay başka söyliyecek birşeyim kalmadı. Herkes kendine iyi baksın ve yaz tatilinin tadını çıkarsın.
Ha bu arada. FRP testlerine ve buluşmalara yaz dönüşü devam ediyoruz.
"Shassa Mindunghk Thaggk"
☒Muhammed "Nierdre" Dabiri

ar@rım

Nasıl oluyor da binlerce bilgisayar birbirine bağlanıyor ve biz istediğimiz zaman, o binlerce bilgisayarın birine bağlanarak, hepsine erişebiliyor oluyoruz? Hele hele ben, "www.justinyen.com" yazdığımda bilgisayar nasıl bana böyle bir adres yok mesajını 10-15 saniye gibi kısa bir sürede verebiliyor? Nasıl yani? Şimdi, sadece 10 saniyede, benim Netscape (evet, evet ben Netscape kullanıyorum, Microsoft'dan da nefret ederim) bütün dünyada internete bağlanan bilgisayarlara tek tek bakıp **"Abi, valla ben emir kuluyum, beni bu it gönderdi, www.justinyen.com adresine bakıyorum, senin bi bilgin var mı?"** diye sordu mu? Sorduysa ne çabuk oldu bu iş? Sormadıysa niye bana yalan söylüyor? Ben bu sorunun cevabını acaip merak ederdim ama utancımdan kimseciklere soramazdım. Ama bir gün çizgi filmlerdeki gibi bir ışık yandı beynimde ve sonra da pütün parçalar birleşti yavaş yavaş.

Şimdi benim anladığım kadarıyla (gerçekten bunları birisine sormuş, veya okumuş değilim) durum şöyle: "Make new connection (Yeni bağlantı yap (ya nedir şu windows 95'de kullanılan türkçe, herkesin gözünün içine bakarak, kimsenin anlamadığı türkçeyi bizim karşımıza nasıl getirirler ?))" yapıp da bağlanacağınız yerin ayarını yaptığınızda yeni bir bağlantı iconu çıkacak. Onun üzerinde mouse'un (fare? ehehe) sağ tuşuna basıp "Properties (özellikler)" seçeneğinde girdiğiniz menü de, karşınıza çıkan "Configure (Yapılandır (nasıl yani, yapılandır, ne demek istiyonuz, ben mi yanlış algılıyorum, ev mi kuralım her yere, site mi yapalım, kooparatif mi ehehe)" seçeneğinin yanında "Server Type (sunucu türü, nasıl yani, sunucu? Birisi bir şey mi anlatacak da onun türünün biz mi seçiyoz, erkek mi, dişi mi diye? Ne sunacak bize, yoksa ben terbiyesizim de size kızacak yer mi arıyorum?)" butonuna basın. Bu arada lafı gelmişken ya da ben lafı oraya getirmişken, bu ekranda, **"Şifreli, parola gerektir"** diye bir seçenek var. Bu hangi türkçe kullanılarak yazılmış olabilir anlamıyorum. Tamam bizim dergi türkçe kurallarına uymaz, bunu kabul ediyorum da benim bile garipsediğim bir türkçe ile sen nasıl şifreli, parola gerektir dersin ya. O zaman ben de size mesela örneği vereyim ya da siyahı kara yapayım. Yok, yok sinirlenmicem, giderek konunun dışına çıktığımın farkındayım zaten. Ben devam edeyim anlatmaya.

Siz bu arada Server Type butonuna bastınız herhalde. Orada 'TCP/IP Settings (TCP/IP Ayarları)" var. Ona da basıp yeni bi ekrana geldiniz. Siz buranın öyle sıradan bir ayar yapma penceresi (bu lafa da alıştırdılar ya bizi, helal olsun) olduğuna bakmayın, ben, ilk başta kafama takılan soruların cevaplarını bu ekranda buldum.

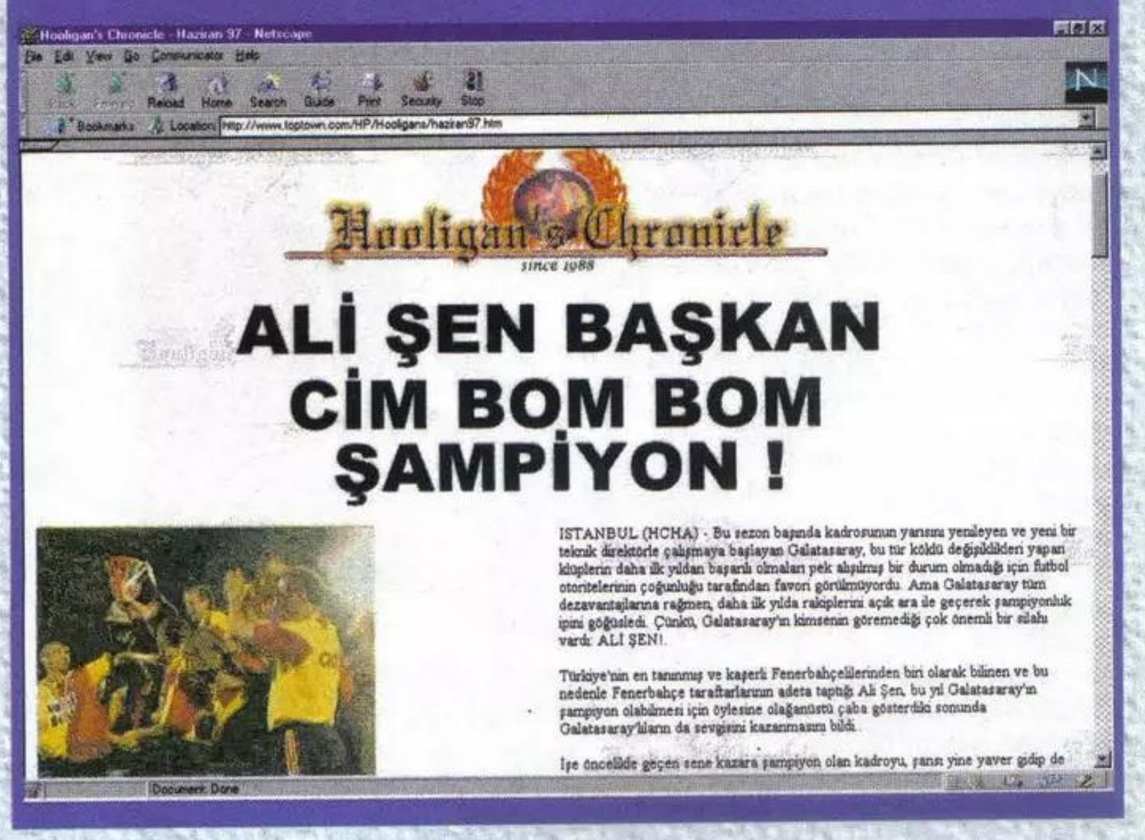
Şimdi o ekranda default (varsayılan) olarak işaretli olan "Server assigned IP addresses (Sunucunun atadağı IP adres (yok yok, bu sunucu kesin top ehehe))" var ya. İşte o çok önemli. Siz internet erişimi aldığınız (Süperonline, EscortNet, PrizmaNet (peace! eheheh)) ISP'ye bağlandığınızda, server size bir IP adresi veriyor. Bu sizin bilgisayarınızın internet üzerindeki numarası oluyor bir bakıma. Aslında bütün bilgisayarların bir IP numarası var. IP numaraları 195.142.192.20 gibi yazılan, formatının ne olduğunu benim de tam bilmediğim numaralardır. Bu arada, gayet ilkel bir hesapla bulduğum, her bilgisayarın bir IP numarası varsa ki var hipotezinden yola çıkarak, maximum 256x256x256x256 tane bilgisayar aynı anda internet üzerinde olabiliyor (şu andaki teknoloji ile) bilgisini de dev kıyak olarak size vereyim.

Neyse bağlandığınız Server size bir IP numarası verdi. Şimdi artık siz internet'desiniz. Gelelim siz "www.justinyen.com" yazdığınızda ne oluyor. Şimdi, "Server assigned name server adresses (Sunucunun atadağı ad sunucusunun adresi (yok, yok, boşuna bakmayın, yorum yapmayacağım)) bölümündeki seçenekler devreye giriyor. Burası da default olarak ilk seçenek işaretli. Yani bağlantı yapıldığında DNS (Domain Name Server (kimbilir bunu nasıl çevirmişlerdir de söylemeye utanıyorlardır) bilgilerinizi ISP'iniz size gönderiyor. Genelde her ISP'nin bir DNS'i vardır ve o server'ın IP numarasını size otomotik olarak gönderir. DNS'ler sizin internet adreslerini, o adreslerin ait olduğu bilgisayarların IP adreslerine çevirir. Yani diğelim siz www.justinyen.com yazdınız. Bilgisayar ISP'nizin size gönderdiği DNS'e bağlanır ve der ki **"abi, bu adam ısrar ediyor, www.justinyen.com'a gidecekmiş, bak bakalım sende bu isimle ilgili bir IP var mı?".** Eğer varsa o IP adresine bağlanır ve oradan bilgileri transfer etmeye başlar. Eğer kendi ISP'nizdeki DNS'de kayıtlı olmayan bir adrese baktığınızda (-ki bakmanız çok normal, dünyadaki bütün IP'ler sizin ISP'nizin DNS'inde kesinlikle kayıtlı değildir (abi, ben bi olaya girdim, siz kaçın kurtulun)), bilgisayar otomatik olarak dünyanın herhangi bir yerine büyük ve meşhur bir DNS'e bağlanacak ve oradan bilgileri alacaktır. Diğer büyük DNS'lerde birbiri ile ilişkili olduklarından dolayı, kısa bir sürede sizin verdiğiniz www.justinyen.com adlı adresin (eğer varsa), IP numarasını öğrenmiş olacaksınız ve o bilgisayara bağlanıp web'se web, mail ise mail, ftp ise ftp, neyse ne bilgilerini transfer etmeye başlayacaksınız. Şimdi bu durumda size Domain Name Registiration olayını da anlatmam gerekiyor. Dünyada bir kaç şirket (en meşhurları Internic) yine aynı dünyadaki bu meşhur ve büyük DNS'lere sizin IP'nizi, verdiğiniz www.justinyen.com şeklindeki adrese register ederler. Bu işlem için iki yıllığına 100$ para alırlar. Şimdi size korkunç bir rakam

http://www.toptown.com/HP/Hooligans

Bu sitenin oyunla pek bir ilgisi yok. Bu sayfada tanıtılmasının sebebi ise benim Galatasaray'lı olmamdan başka bir şey değil. Tesadüfen bulmuştum adresini ve tesadüfen bulduğumda beri de buraya bakarım. Yapanlar kimse kesin takdir edilmesi gerekiyor. Ama bu takdiri Galatasaray'lı olduğum için yapmıyorum. Böyle bir olaya girip de (her ne konuda olursa olsun, isterse Beşiktaş'ı Güzelleştirme ve Kalkındırma Vakfının sitesi olsun) her ay düzenli ve özenli bir şekilde web sitesini update ettikleri için.

Neyse gelelim sitenin içeriğini. Bir kere ayda bir çıkacak bir dergi mantığı ile hazırlanıyor ve değişik konularda yazılar içeriyor. Gerçi sezon bitti ama bitmeden önce, o ay içinde Galatasaray'ın yaptığı maçlardaki önemli anlara, spor adamlarının yorumları, siteyi hazırlayanların yaptıklarım yorumlar, güzel fotoğraflar, aktüel haberler, o ay içinde futbol adına olmuş, Galatasaray'ı ilgilendiren olaylar... Ve tabii ezeli rakibimiz Fenerbahçe'ye laf atmalar. Yani bir Galatasaray'lı olarak kesinlikle bookmark'ınıza eklemeniz ve ayda bir kesinlikle bakmanız gereken bir yer. Ben okurken bayağı eğleniyorum.



söyleyeceğim. InterNic'e Domain Name Registration için başvurma ortalaması dakikada 1.2 adetmiş. Adamların aldığı paraya bakar mısınız? İlk söyleyişte hemen idrak edemediniz galiba. Bi hesap yapın da görün, gavur nasıl para kazanıyor. Bu arada aklınıza gelen herhangi bir Domain Name'in kayıtlı olup olmadığını öğrenmek istiyorsanz htttp://rs.internic.net/cgi-bin/whois adresine bağlanarak öğrenebilirsiniz.
Sanırım bu kadar teknik bilgi yeterli. Şimdi sırada uzun zamandır inbox folder'ımdan aç susuz bekleyen bil mail var.

MAIL TO:

Subject: dONdURma 'dan Justinyen'e
Date: Mon, 16 Jun 1997 03:24:18 +-300
From: Onur Aydin <onur@4u.net>
To: "'justi@gsmnet.com'" <justi@gsmnet.com>

Merhabalar Justi,
İlk olarak Amerika'ya yaz okuluna gideceğim eğer bu yazıyı yayınlarsan bütün GameShow ailesine (Özellikle MEG ve Mert'e ve tabii ki sana) güzel bir yaz diliyorum. Şimdi sana soracağım bir kaç (benim için çözümü henüz bulunmayan) soru var;
1-Internet Explorer 4'ü yükledim ilk gün çok iyiydi ancak ikinci gün fıttırdı. Surf yapmamaya başladı ben de tahtasını kırdım (harddisk'ten sildim). Ardından bende daha önceden var olan Internet Explorer 3 CD'sinden Internet Explorer 3'ü yüklemeye çalıştım bilgisayar bana "ıh olmaz" dedi
niye?
2-Bir aralar homepage'im vardı (hala var ancak (bkz.sorunun devamı). Bir ay boyunca bilgisayarımın bozukluğu ve derslerimin yoğunluğu nedeniyle update edememiştim.Bilgisayarımı tamir ettikten sonra şunu gördüm ki homepage'im silinmiş. Sence ne yapayım? O sayfayı yapmak için bayağı uğraş vermiştim, Abdurrahman Angelfire'i adam tutup dövdüreyim mi? Ne yapayım? Ne edeyim?
Ps: http://www.angelfire.com/tx/onuronur/onur.html bu arada bu adres "Mahzen"de bulunan adresim.
3-MIRC'de muhabbet bayağı iyi güzelde bir de ComicChat gibi 3DChat gibi variyeteler var bunlarin full versiyonu nereden download edilir?
4-KanalD'nin yayınlarını izlemek için RealVideo (muydu neydi?)'yu download etmeye çalışınca (33.200 hızıyla internet'e bağlı olmama rağmen) 48 saat gibi insanın içinden "hadi leyn" dışından da "oha" dedirtecek bir zaman biriminden bahsediyor yokmu bir çözümü?
Sorularımı (sorunlarımı) cevaplarsan cok mutlu olurum.
Saglicakla, başarıyla ve sevgiyle kalın.
Onur Aydın "ellerini uzat göğe... bulutları yakaladın mı?... senden başkası da yapamadı!!!!"

Justinyen: Sen şu anda Amerika'da hiçbir diskoya giremiyorken, biz İstanbul'da yazın keyfini çıkartıyoruz. Pasha'dan çıkıyoruz, Gayfe'ye girmiyoruz, çünkü çok sıcak Cool'a gidiyoruz eheheh (farkettiniz mi bilmem ama ingilizce türkçe karışık kelime esprisi yaptım size). Neyse geçelim sorulara.
1- Bence mecbur kalmadıkça Microsoft'un hiç birşeyini bilgisayarına yükleme. Kesin bir yerlerde hata yapmışlardır. Yakında patch'i veye full versiyonunu piyasaya çıkarırlar. Yani basit bir hatadan başka bir sebebi olamaz.
2- Bence homepage olayına gireceksen (ki girmişsin) www.geocities.com'dan yer almakta fayda var. Onların (Angelfire) denetim mekanizmaları nasıl çalışıyor bilmiyorum, belki belli bir süre kendi sitenle ilgilenmezsen siliyordur gavur. Ne de olsa internette milyonlarca insan var. Herkes gitse ordan bir yer alsa (bedava diye) sonra orayla ilgilenmese, çöplüğe döner gavurun bilmemkaçbin dolarlık server'ı.
3- ComicChat'i tabii ki ben de duydum. Ama Microsoft'un olduğu için gözgöze gelmekten bile çekiniyorum. Full versiyonunu Microsoft'un sitelerinde bulabilirsin sanırım. 3D Chat'le de hiç işim olmaz. En büyük mIRC başka büyük yok.
4- Ya bu Realvideo denilen program o kadar büyük değil ki. 1.2 Mb'lık bir şey. Sen onu download etmeye çalışırken, hatlar kötüydü herhalde, ondan dolayı da öyle uzun sürdü. Bir daha denersin, Türkiye'ye geldiğinde.
Bundan sonra her ay e-mail'lerinize cevap vermeye tekrar başlıyoruz. Internet'le veya Microsoft ile bir sorununuz olduğu zaman (-ki Microsoft'la insanın her an her türlü sorunu olabilir) veya bu köşede bahsedilmesi gereken konular hakkında bir fikriniz varsa ararim@gsmnet.com adresine mail atabilirsiniz. Elimizden geldiği kadar cevaplamaya çalışırız.
Son olarak internet'de chate takılanlara, bizleri irc.aidata.com.tr adlı chat serverında GaMeSHoW odasında bulabilirsiniz (genelde 23:00 den sonra acaip mavra var, haberiniz olsun). Herkesi bekleriz efendim.

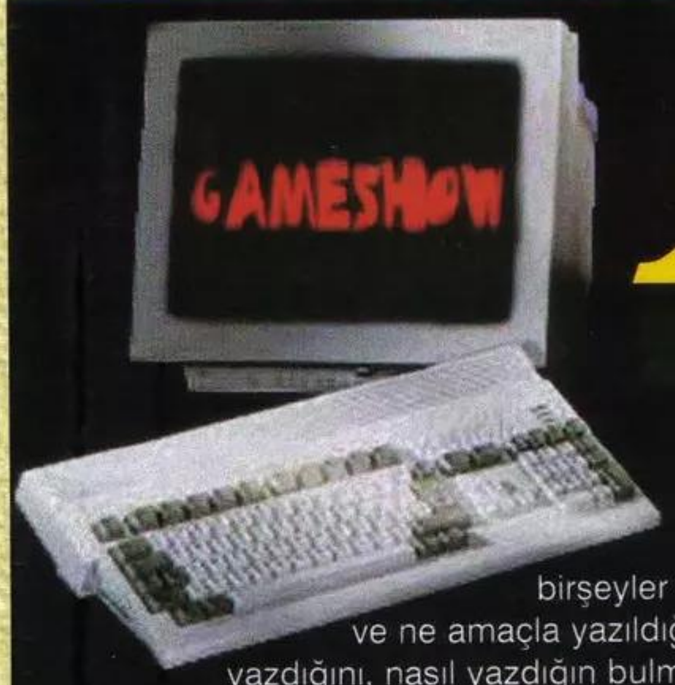
☒Justinyen

http://www.ogr.com

Online Game Review adlı bu site'da oyun açıklamaları adına bulabileceğiniz her şey var. Popüler oyunların çıkar çıkmaz kısa tanıtımlarını, bir kaç gün sonra da çok acaip detaylı açıklamalarını bulabilirsimiz. Ayrıca daha önce tanıtımı yapılmış oyunlardan oluşan dev bir tanıtım arşivi sayesinde istediğiniz herhangi bir oyun hakkında detaylı açıklamaları bulabilirsiniz. Yani, yeni bir oyun aldığınızda veya almak istediğinizde kesinlikle buraya göz atmanızda yarar var. Ayrıca çok geniş cheat arşivi var. Hatta Mert'in sağlam kaynaklarından bir tanesi de burası (benden duymuş olmayın). Yine aynı şekilde cheats arşivi ile eski oyunlarla ilgili tüyolarda bulabilirsiniz. Special bölümünde yeni piyasaya çıkan popüler oyunların veya yapım aşamasındaki oyunların yapımcıları ile röportajlar, o oyunların playable demoları gibi özel bazı özellikler var. Ayrıca geçen senenin en güzel oyunları hakkında bilgiyi, türlerine göre sınıflandırılmış şekilde bulabilirsiniz. Her oyun türünün en güzelini seçip o oyun hakkında bir sayfa yapmışlar. Bir de oyun dünyasındaki haberleri günü gününe öğrenebileceğiniz NewsNet isimli bir bölüm var. Hangi oyun yapım aşamasında, ne zaman bitecek, olayı nedir gibi bilgileri burdan alabilirsiniz. Daha da ötesinde hardware yorumları köşesinde çıkılan yazılar, yeni çıkmış ürünler hakkında sizi (bizi, herkesi) aydınlatıyorlar.

Gelelim site'nin dizaynına. Yan tarafa konulmuş menü sayesinde istediğiniz yere kolaylıkla ulaşabiliyor, ana menüdeki güzel dizayn ile çok sık gidilen yerlere göz atabiliyorsunuz. En altta bulunan konu başlıkları sayesinde ise ilgilendiğiniz bölüme girerek sayfalara göz atabiliyorsunuz. Yani gavur yapmış arkadaş.

İşte irc.aidata.com.tr'deki chat manyaklarından bazıları v2.1:
[Ates]: IRCOp olduğu için adını buraya yazıyorum, yoksa hayatta yazmazdım. İpnanın teki. Kendi odasından, adam kickler.
befana: Canımın Theodarası :)
|Black|: Demek öyle ha! Burdan geçersin de biz uğramazsın ha ehehehe! El öptürmeye ne zaman getiriyon.
BlackStar: Abi rüyalarımda seni, bana soru sorarken görüyorum. :)
Dyagnosis: Alkolik ipna! DCC manyağı! Ölümün elimden olacak ehehehe!
Igel: Chat hayatımda gördüğüm en kötü espriyi yapmış olsa da o aslında çok iyi bir ipna.
Metaar: "Hmm" bi de "..."
pijama: Gel gel, böyle halkın arasında olmuyor, başka odaya geçelim biz.
set: Hadi olm gelsene bea! Özledik seni! Odada ipna eksikliği hat safhada.
Skywalker: Mail'ler cevapsız kalıyor, yazar adayı. Bi daha ki aya kaldı yazı.
Sun-M: Nerdesin bea. Arada bir GaMeSHoW odasına da gelsen de dedikodu yapsak.
Izul: :(((canım benim!



AMIGA DOStu

Buradaki satırları yazanlar kimlerdir, nasıl insanlardır hiç düşündünüz mü? Bir gün dergiyi yeni elinize aldığınızda okuduğunuz (beğendiğiniz ya da beğenmediğiniz) bir yazıyı yazanın imzasını (ad, soyad ve kendi yakıştırmasını) gördüğünüzde bu özel isimler birşeyler ifade etti mi hiç size? Yaşı kaç, boyu ne, ne yer ne okur? Ya da okuduğunuz yazının nerede, nasıl ve ne amaçla yazıldığı sorusu hiç meraklandırmadı mı sizi? Ben okuduğum her cümlenin yazarını hep merak ettim. Niye yazdığını, nasıl yazdığın bulmaya çalıştım. Kafamdaki görüntülerle gerçekler örtüşür ya da örtüşmez ise bile tasalanmaya gerek yok. Bakalım neler yazmışım ben, merak ettim.

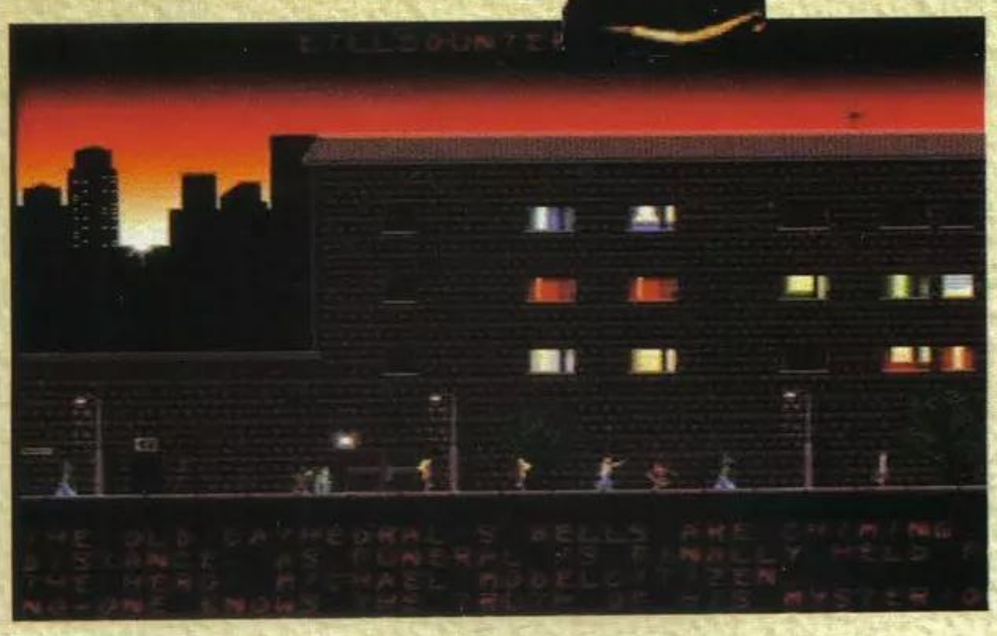
☒Polat 'Zebani' Yarışçı

DAMAGE

Bu ayki kişiliğimiz eli baltalı psikopat bir seri katil. Ne yani bir sürü mucize gerçekleştiren saçma bir kahraman mı olacağız her seferinde? Hep insanlığın, iyi yanını temsil edip toplum dükkanının en kaliteli malzemesi mi olacağız? Hep iyilik adına mı çalışacağız? Hayatımız hep toplum nmına iyilik devriyesi yapmakla mı geçecek? Hem nedir ki iyilik? İyi nedir? İyilik neye göre vardır? Hangi hallerde iyiyizdir? Boş verin soruları bence. Alın şimdi einize baltanızı, fırlayın sokağa ve kanlı nefretinizi baltanızın keskin ucu eşliğinde saçın etrafa: Çoluk, çocuk, kadın ya da kısa tanımıyla tür ayrımı yapmadan. Kesin, biçin, oluk oluk kan akıtın. Havşi ve özgür doğanızı herkese kanıtlayın: Her önünüze çıkana kendi kırmızı mührünüzü basın. Ölümün korkunç yüzünü gösterin onlara. Sonsuz karanlıkların içine yuvarlayın hepsini. Yaşamı kırmızı renge boyayın. Ama önce kendinize bir balta ve bilgisayarcınızdan da bir DAMAGE alın.

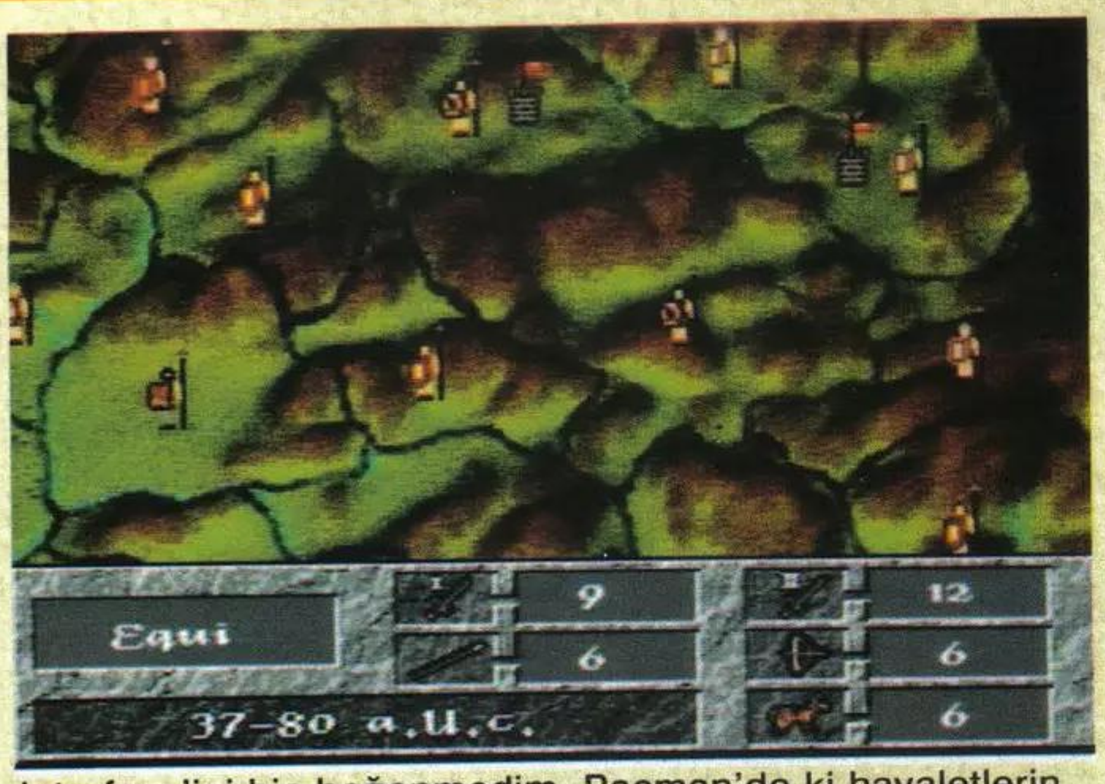
Şu son bir kaç aydır Amiga'da oynadığım en ilginç, en vahşi, en uçuk, en dehşetli, en grotesk (?) ve en ürpertici oyun DAMAGE. Daha başlar başlamaz en ala hayvan kasabına taş çıkartırcasına kesme işlemlerine girişiyosunuz. Amacınız bir seri pis kokulu, kanlı bir mezbaha haline getirene ve bu amacı gerçekleştirene kadar daima kovalamak-yakalamak-kesmek-biçmek. Eee, seri katil olmanın da zor tarafları vardır. Öyle baldırı çıplak, tek eli baltalı bir seri katil ancak sirk soytarısı olabilir. Oyunda siz geceleri kana susayan (genetiği öyle) bir seri katili oynuyorsunuz. Tabii düzgün (!) toplum normlarının yüz karası olduğunuzu bilen bazı totaliter güçler de sizin gibi psikopat bir vampiri rahat bırakacak değil elbet. Gittiğiniz her yerde peşinizdeler. Bunların başında güvenlik güçleri geliyor. Her daim karşınıza çıkacak bu güçleri öyle ilkel bir baltayla yok edemezsiniz. Gittiğiniz heryerde araştırmalar yapmalısınız. Ne kadar kesici - delici- yok edici alet varsa alıp bu aletlerin çalışıp çalışmadığını okula giden bir çocuk, eli çantalı bir işadamı veya büyük göğüsleri dik bir sarışın üzerinde acilen denemeniz gerekiyor. Bütün gün durup dinlenmeksizin öldüremeyeceğinize göre kendinize saklanacak fare ! delikleri de bulmanız, gündüzleri uyumanız, acıktığımız zaman yemek yemeniz gerekiyor. Oyunda neredeyse insanüstü bir varlığı oynadığınız için ölmeniz çok ama çok zor. Bazen 4 bir yandan kıstırıldığınız bile oluyor. Polisin bol olduğu yerlere gitmişseniz böyle bir sorununuz sol koluna yedirtecek kadar iyi: Koşuyor, hopluyor, zıplıyor, takla atıyor ve aynı anda da öldürüyor. Karındeşen Jack'in modern ve daha kanlı versiyonu.

Evet anlatacak fazla birşey yok. Bir seri katilin günü sizin merakınızı cezbederse veya bu tip adamların (kadınını hiç görmedim, duymadım) neler yaptığıyla ilgili düşüncelerinizi varsa hemen DAMAGE'i bulup alın. Oyunun müziği, atmosferi, özellikle çok güzel. Sprite grafikler biraz ufak olmasın rağman (Lemmingsdeki gibi) sorun yaratmıyor. Bence bu oyunu alın, biraz oynayın. Fakat şunlara dikkat edin: 1- Anneniz babanız kesinlikle ama kesinlikle bu oyunu oynadığınızı bilmemeli. Bildiklei zaman da yaşamamalı. 2- Oyunu oynarken yanınıza herhangi kesici-delici alet ve en ilkelinden de olsa canlı bulunmamalı. 4- Sakin olun, derin nefes alın. 5- Böyle durumlarda terlemeniz doğaldır. Psikolojik olabilir. Yarından tezi yok bir psikanalist'e gidin. 6- Tamam sivrisinekleri öldürebilirsiniz. 7- Holy editörü bana bırakın. 8-...ve hoşçakalın.



LEGEND of ROMA

Muhteşem Roma İmparatorluğu efsanesini canlandırmak isteyenler buraya. Daha önce yüzlercesi yapılan Roma efsanesi ile ilgili oyunlara şimdi de stratejik elementli bir yenisi daha eklendi. Ama nedense diğerlerinin verdiği zevki asla vermiyor. İçinde Roa ismi var diye bir dolu para verip sonra da gıcık grafikli bir harita üzerinde neden yanımdaki adama saldırıyorum anlamıyorum. Oyun strateji biçiminde yapılmış ama çok eksik kalmış. Sonuçta Amiga'da ne zamandan beri strateji oyunu çıkmıyor diyenler için Legend Of Roma bir ilaç olabilir. Oyuna bir harita üzerinde başlıyoruz. Bizim üssümüz var (hep böyle olur). Burada bu koskoca toprakları kendi hakkımız gibi görmeye başlıyoruz birden. Ne oluyor: Savaş! Sonra okçular, atlılar, birlikler kurup hurraaa tüm toprakları ele geçirinceye kadar düşmana kan kusturmaya çabalıyoruz. Oyun strateji demiştik di mi daha önce? Evet demiştik. Oyunda en önemli şeyiniz atlılar. Herhangi bir savaşın kaderini neredeyse onlar belirliyorlar. Okçular da çok önemli. Oyunun oynanışı, lay-out'unu ve



interface'ini hiç beğenmedim. Pacman'de ki hayaletlerin yapay zekası bile buradaki düşmanlardan daha iyi. Hatta bir ara ben birşey yapmadan kendi kendilerine ölüyorlar hissine kapıldım. Neyse oyun 6 disket ve ayrıca grafikleri ve müzikleri o kadar iyi değil. Gider ayak bu köşede söyleyeceğim en sert görüşü belirtiyorum: Sakın almayın, alırsanız yazıklar olsun...

JOY BİLGİSAYAR

Amiga için en yeni oyun, utility, ve Aminet CD'leri
Türkiyenin en geniş Amiga 1200 oyun ve utility arşivi
PC için en yeni disk ve CD-Rom oyunları
CD-Rom oyunlarında cazip fiyatlar.
Amiga ve PC'de resimli oyun kataloğu
Aztech CD-Romlar, Sound Galaxy Ses kartları.
Türkiye'nin her yerine kargo ile sipariş gönderilir.
Ücretsiz Amiga ve PC listemizi isteyiniz.

AMIGA CD'LERİ
AMIGA CD'LERİ
AMIGA CD'LERİ
AMIGA CD'LERİ
AMIGA CD'LERİ
AMIGA CD'LERİ
AZTECH ÜRÜNLERİ
AZTECH ÜRÜNLERİ
AZTECH ÜRÜNLERİ
AZTECH ÜRÜNLERİ
AZTECH ÜRÜNLERİ
AMIGA
HIZLANDIRICI
KARTLARI

Adres: OSMANAĞA MAH. NÜZHET EFENDİ SOK. EKŞİOĞLU MERKEZ HAN
No: 9/26 KADIKÖY / İSTANBUL (Akbank Yanı)
TEL: (216) 348 20 79-FAX: (216) 418 56 88

ANOTHER WORLD

Merhaba arkadaşlar. Bir ay daha geçti ve biz herzamanki gibi yeni bir sayı çıkarmanın verdiği heyecanla yine sağa sola koşuşturduk. Öncelikle size bir iyi bir de kötü haberim var. İyi haber köşemiz hakkında hiç bir kötü tepki almamız. Kötü haber ise yine köşemiz hakkında hiç bir şekilde iyi tepki de almamamız. Yani sonuç olarak bir okurun bu köşeyi yanlışlıkla pc oyun köşesi sanıp telefon açması dışında hiçbir şekilde tepki almadık. Herneyse biraz da dergide olanlardan bahsedelim. Geçenlerde eski sayılara söyle bir baktım da ben askere gidip geldiğimden beri çıkan sayılarda neredeyse bütün yazarlar filozofça girişlere başlamışlar. Bu tür girişler okurun kafasını karıştırmaktan başka bir işe yaramıyor bence. Bu yüzden kardeş köşe Not Serkan ile beraber hem dergideki eski underground havayı tekrardan biraz olsun canladırmak, hem de yeni bir mavra tartışmayı başlatmak açısından yeni bir kampanya başlatıyoruz. Parolamız No filozofi - No Karmaşa. Tüm okurları bu kampanyaya desteğe çağırıyorum. Bu konu hakkındaki düşüncelerinizi bize (mektup, faks veya e-mail) atarak gönderin.

Ha unutmadan ! Greetings to (alfabetik sıraya göre) Befana (tatlı cadı !), Ghost (KZSH !), Savaş (Esir kampında kendisi !), Set (English Centilman), Remote (Tavuk olayı !) ve Zu (Güzel insan ehe !)

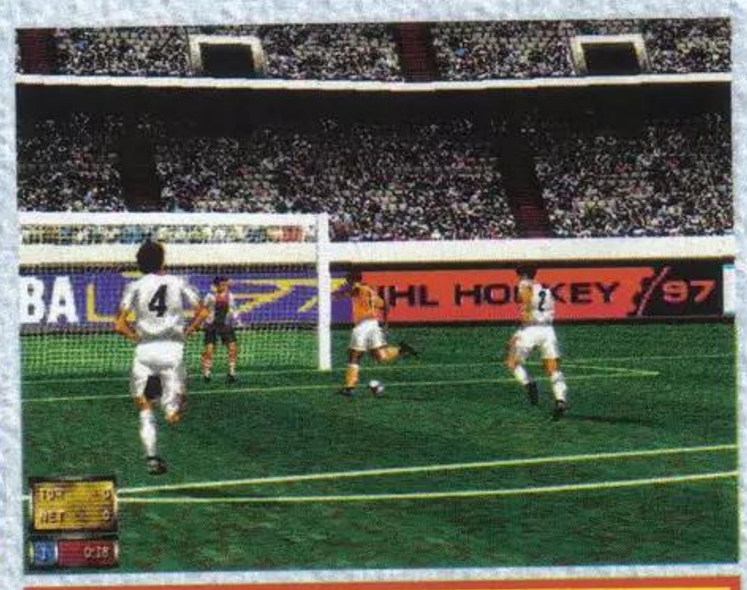
☒Özgür "Sokrates" GÜLTEKİN

BLACK DOWN

Helikopter simulasyonları. Bilgisayar oyunlarının vazgeçilmez türlerinden biri. Pc'lerde bin türlüsünü oynadığınız veya gördüğünüz bu tür oyunlar artık Sega Satürn'de de var. Ama bu seferki bildiğiniz o karmankarışık simulasyonlardan değil. Aksine oynanışı gayet kolay ve zevkli. Tüm yapmanız gereken dünyanın çeşitli yörelerinde size verilecek görevleri başarıyla bitirip bölüm atlamak. İşte hepsi bu. Oyun helikopter simulasyonu türüne girdiği için kullandığımız araçta haliyle bir helikopter. Helikopterinizi 3 boyutlu bir ortamda kokpit ekranından veya kokpit ekransız, dışardan ve değişik kamera açılarından kullanabilirsiniz. Kontroller ilk kez helikopter kullanan birisi olarak ilk başta biraz zor ve karmaşık gelebilir. Zaten bunu düşünen oyun yapımcıları 3 adet değişik tuş modu eklemişler oyuna (Arcade, Racer ve Gunner mode) bu mode'lardan sizce en rahat olanı Options bölümdeki Controller Setup'dan ayarlayabilirsiniz. Ayrıca yine bu Options ekranından daha önceden bölümü bitirdiğinizde aldığınız bir bölüm kodunu (Enter Password) girebilir, skor tablosuna bakabilir (High Scores), oyunun zorluğunu ayarlayabilir (Difficulty), cd den çalan müziğin ve ses efektlerini ayarlayabilir daha önceden kaydettiğiniz oyunu yükleyebilir (load game) ve son olarak bölüm arasında o bölümü geçici hafızaya kaydedebilirsiniz (save game). Nihayet oyuna başladığınızda size değişik görevler veriliyor bu görevler arasında neler yok ki, ilk görevde New York'da 1998 yılında iyice azıtan terörist grupların helikopter, top, zırhlı araç ve her türlü silahları ile karşılaşacaksınız. Ayrıca her bölümde göreceğiniz ortalıklarda aptal aptal dolaşan zavallı rehineleri kurtarıp üsse ulaştırmalısınız. Tüm bu düşmanlara karşı bizimde elimiz armut toplamıyor tabi ki. Onlara karşı değişik silahlarımız mevcut. Bu silahlar sırasıyla düşmanlarınızı delik deşik etmekte kullanacağınız makineli tüfek, kafalarına atıp patlatmak için napalm, TAC bombaları ve düşmanlarınızı uzaktan vurup indirebilmek için roketlerden oluşuyor. Tüm bu silahlara düşmanlarınızı yok ettiğinizde ortaya çıkan objeleri alarak sahip olabilirsiniz. Silahlardan başka ayrıca yakıtımızı karşılayan fuel ve armour'u sağlamlaştıran kalkan objelerinide yine düşmanlarınızı yoketmek suretiyle alıyorsunuz. İkinci bölüm Güney Amerika'nın sahil kısmında bir yerlerde geçiyor. Yokedilmesi gereken kuleler, helikopterler, zırhlı araçlar ve kurtarılması gereken rehineler sizi bekliyor. Üçüncü bölüm ise Güney Kutbunda geçiyor. Burada uçan düşmanlarınıza değişik türde uçaklarda katılıyor bir anda. Ayrıca yerde diğer düşmanlarınız yanında birde hovercraftlarla savaşıyorsunuz. Kurtarılması gereken zavallı rehineler her bölümde olduğu gibi bu bölümde de mevcut. Bundan sonra ise arap çöllerine geliyoruz. Burada vadilerin arasından uçarak değişik ebat ve çaptaki düşmanlarınızı bertaraf etmelisiniz. Ben son olarak Çin'e kadar gelebildim. Bu bölümde çekik gözlü dostlarımız gayet dişli çıktığından burayı geçemedim maalesef. Ama muhtemelen savaşınız bundan sonra da dünyanın değişik bölgelerinde devam ediyor. Oyun grafikleri gayet güzel. Bölümlere göre değişen texture kaplı yer yüzeylerinde uçmak bayağı zevkli oluyor. Sesler, efektler ve özellikle müzikler insanı gerçekten de havaya sokmaya yetiyor. Düşmanlarınız bölümlere göre değişiyor ve oyun içerisinde ilerledikçe sizi daha da zorluyorlar. Son olarak içinizdeki öldürme, yoketme, havaya uçurma ve her türlü şiddet duygusu uyandıracak bu oyunu hepinize şiddetle tavsiye ediyorum. Kesin alın !...

FIFA 97

Futbol oyunu severmisiniz? Ya da hiç futbolcu olmayı istediniz mi? Eğer cevabınız evet ise buna bayılıcaksınız. Pc'de ilk çıktığında büyük fırtınalar koparan ve muhteşem bir futbol oyunu olan FIFA'97 artık Sega Satürn'de. Oyun ilk çıktığında ingilizce bir sloganı vardı. "If soccer ise a religion, here is your temple. Start praying !" yani Türkçe manası eğer futbol bir din ise, işte tapınağınız. Dua etmeye başlayın!. Bu lafın hiç de abartılı olmadığını oyunu oynadıktan sonra sizlerde gayet iyi anlayacaksınız. Çünkü oyun gerçekten daha önce hiçbir oyunda olmayan yeni programlama teknikleri kullanılarak özene bözene hazırlanmış. FIFA'97'nin diğer oyunlardan ayıran başlıca özelliklerinden Virtual Stadium (oyunda görünce daha iyi anlarsınız), Indoor & Outdoor (yani maçı spor salonunda ve stadyumda oynama) ve oyunda önemli poziyonları anlatan spikerin yanında birde oyun hakkında yorum yapan bir yorumcu eklenmiş. İşte tüm bunlar başka futbol oyunlarda sıkça göremeyeceğiniz en büyük özellikler. Baştaki ufak demoyu seyrettikten sonra oyunun ana menüsü geliyor karşınıza. İlk seçenek olan **FRIENDLY** kardeş kardeşe dostça maç yapmak için. İster indoor (kapalı salonda, 5 kişilik takımlar halinde out korner falan olmadan) ya ister outdoor (yani normal bir stadyumda) oynayabiliyorsunuz. Bundan sonra takım seçmelisiniz. Bunu da hallettikden sonra kontrol kısmından joypad'i ayarlayın ve oyuna başlayın. **LEAGUE** herhangi bir dünya liginden isteğinizi takımını seçip o ligde oynayabilirsiniz. **TOURNAMENT** Turnuva olayını sevenler bu seçeneği seçsin. **PLAYOFF** playoff yani. **TRANSFER** istediğiniz bir oyuncuyu karşılığında takımınızdan bir adam vererek kendi takımınıza alabilirsiniz. **OPTIONS** oyundaki devrelerin süresi, dil seçimi, oyun zorluğu, foul olayları gibi şeyleri bu seçenekten ayarlayabilirsiniz. Oyunu eğer joystick adaptörünüz varsa 2 den fazla kişi ile de (yanılmıyorsam 6 kişiye kadar) aynı anda oynayabiliyorsunuz. Oyun içinde start tuşuna basarak gelen menüden birçok opsiyonu ayarlayabileceğiniz gibi, oyunu istediğiniz (8 değişik) kamera açısından da oynayabilirsiniz. Team Management seçeneği ile de oyun stratejisini ve oyuncularınızın yerlerini ayarlayabiliryorsunuz. Canınız futbol oyunu oynamak istiyorsa işte size Sega Satürn'deki en iyi futbol oyunu.

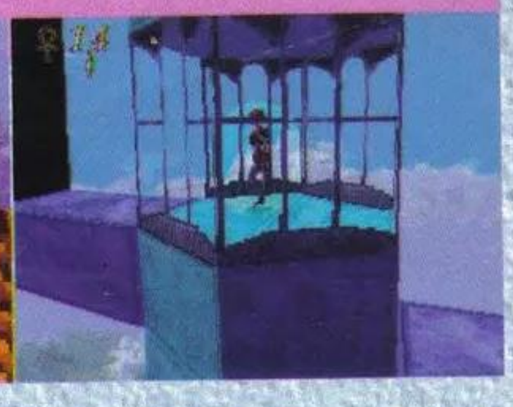


SEGA CHEATS

PANDEMONIUM

Gerçi SEGA'mda bu oyunu oynamadım ama PC'de gördüğüm en güzel platform oyunlarından bir tanesi. Gördüğünüz yerde kesin alın... Daha önce alıp da benden habersiz oynayanlar için işte birkaç küçük cheat.

- Eğer password ekranın **CASHDASH** yazarsanız bütün levellardan sonra bir bonus levelı oynarsınız.
- Yine password ekranında **CORONARY** yazarsanız ki bence kesin yazın oyuna extra sağlık bonusları ile başlarsınız.
- Oyuna 31 hakla başlamak için **VITAMINS** yazın bu dev kıyağımı da unutmayın.
- Şimdi sırada biraz sapıkça hazırlanmış bir cheat var. **EVILDEAD** yazın siz, ben ne olacağını söylemiim
- Sıra geldi öldükten sonra silahlarınızın kaybolmaması olayına. Siz yazın bakalım **OTTOFIRE.** Bence çok masum bir cheat. Hatta cheat bile sayılmaz. küçük bir kıyak. Aslında olması gereken bu.
- Görünmez olup oyun oynarken mavra yapmak istiyosanız **HARDBODY** yazın.
- Bu da ayrı mavra. **TOMMYBOY** yazarsanız, her levelden sonra bir tilt oyunu çıkıyor sizde oynuyorsunuz. Ha bu arada bunları password yazma ekranında yazacaksınız. Her seferinde söylemiyorum farkettiyseniz.
- **INANDOUT** ile de quit seçeneği ile oyundan çıktığınızda direkt olarak level seçme ekranına çıkıyorsunuz ve istediğiniz leveldan başlıyorsunuz.
- Bir mavra cheat daha. **TWISTEYE** komutu verdikten oyun sırasında sol sağ tuşlarına bastığınızda ekranın sağa, sola kaydırabilirsiniz.
- İşte en baba cheat: **ALMABHOL** yazıp 31 hak, 7 kalp ve istediğiniz level. Başka ne ister ki deli gönül.



TOP10

1- Fighters Megamix
2- World Wide Soccer97
3- Tomb Raider
4- King of Fighters
5- Manx TT
6- Blac Down
7- Command& Conquer
8- Fıfa 97
9- NFS
10- Vurtua Cop 2 W Gun

Not: Bu Liste Sega'nın Türkiye Distribütörü Aral İthalat'ın Sega Saturn oyunları Haziran 1997 satış rakamlarına göre düzenlenmiştir.

YOLUN sonu

KUSMUK

Getirin bana bakayım bana ordan geçen sayıyı. Kusucam biraz üzerine. Sayfaları çevirelim bakalım beraber, ne halt etmişsiniz geçen ay:

İlk iki sayfa reklam, direk geç. İçindekiler eskisinin aynısı geç, gelelim News'a. Şekil aynı ama içerik... Yazan kimse daha ilk yazısı diye fazla üzerine gitmiyorum, zaman tanıyorum, bu kıyagımı da unutmasın. Redneck Rampage, logo bulamadık ne yapsak acaba logosu, biraz daha karartsaydınız da hiç görmeseydik resimleri, soldaki iki lavuk için yorum bile yapmıyorum. Sırada hangi oyun varmış, Magic the Gathering. Sağdaki mavra kutusu yazacak komik şey bulamadık aklımıza geleni yazık demek mi oluyor? Yazı güzel Allah'tan. Hmm, Ark of Time, pusula numarası ve boktan iki fontla sayfayı kurtardınız mı sandınız, hele üçüncü sayfadaki iki resme kusasım geldi. Oyunun ismi Red Alert diye kırmızı sayfa ha, yerim böyle hayal gücünü! Alttaki Mig29'un yarısını nasıl kestiniz siz öle? Commanche 3 logosunun içine helikopter resmi koyma, eski numara, üçücü sayfa tam bir klavye, font ve hayvan gibi resimlerin savaşına sahne olmuş. Heh geldik! Söyleyin bakalım Larry 7'nin sayfasını biran önce bitse de biz de dalgamıza baksak duygusuyla mı yaptınız! Logonun siyah beyaz kısmı da gözümden kaçmadı değil. Kick Off 97, ah Kick Off 97! Logosuna mı laf söylesem, arkadaki sahanın anlamsızlığına mı kussam, resimlerin karanlıklığına mı yoksa! Klasik olarak Menzo ha, bir güzel, büyük resimle sayfa kurtarma numarasını yaparak öyle rahatlamışsınız ki kılıcın üzerinden yazıyı görmemişsiniz bile. Geeel, geeeeeel. İki aynı resmi yutacağımızı sanıpi logoyu da öyle bilerek basamak basamak mı yaptık diyeceksiniz. Çok merak ettim doğrusu. Arka plandaki toplar gibi olun ihşallah demeden edemiyorum PM97 sayfasına bakarken. Logo da uyduramadık yan gitti hesabı. Geldik yaptığınız en büyük ayıba: Oyunun orjinal logosunu scan edip sayfaya koyarsınız ha! Söyleyin bakalım ne farkınız kaldı diğer dergilerden. Bi de utanmadan kapak yaparsınız siz City Of Lost Children'ı. Overdose'a ne desem boş: Pas. Diğer dizi sayfaları da siyah beyaz resimleri görmezlikten gelirsek eskisinin aynıları olduğu için dergideki en güzel sayfalar.Yıkılın şimdi, bir dönem görmeyeyim sizi.

[x] Y.S.Y.

GECE OLUNCA...

1) Engin Abla, sekiz kere yemin ettiği halde chat yapmaya başlar ve gecesi gündüzüne karışır.
2) Timur, küçük notebook'u ile internet'e bağlanıp Gameshow ile hasret gidermeye çalışırken sinir krizleri geçirir.
3) Zebani, kimsenin görmediği ve bilmediği yuvasında kitaplarının ve televizyonun başında güneşe merhaba der.
4) Mert, yazdığı şiirleri okur, hüzünlenir, ağlar, acıdan sarhoş olur.
5) Meg, Hülya Avşar'ı seyreder, bowling oynar, para harcar.
6) Şahin, bilgisayar ekranın başında gözleri pörtleyene kadar klavyesi ile uğraşır, mouse'unu yer.

GAMESHOW'DAN BAŞKA DERGI DE OKUYORUZ.

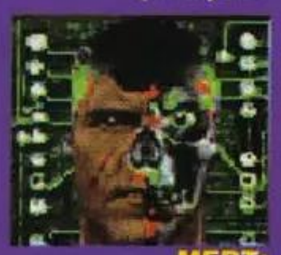
MEG: Para, Ekonomi, Capital: Herkesin açıkça gördüğü gibi pek somut bir yarar olmadı. Hala dergi çıkarıyor..

ENGİN ABLA: Cosmopolitan, Elle, Marie Claire dergileri Engin Abla'ya çıktıklarından beri abone.

SERKAN: Okuyalım-Öğrenelim, Şekillerle 4 işlem, Tombul Matematik dergileri deneme amaçlı olarak hala gönderiliyor.

MUHAMMED: TSR'nin dünü bugünü, Bir Elf'in güncesi: O garip yazıları nasıl okuyor kimse anlamıyor.

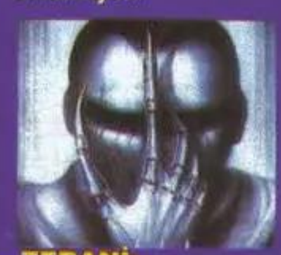
OZGUR: Teskere, Savunma ve Havacılık: Birisi şuna askerliğinin bittiğini söylesin artık.



MERT: Edebi Hayat, Şiir Günlüğü: Yazdığı cümleler, söylediği şiirler nerden alıntı sanıyorsunuz.

TİMUR: Cars & Drive, Road & Track, Parking: Sen git Amerikada otopark bekçiliği yap.Araba parket. İyi mi?

ŞAHİN: Secret Agnent, SPY: GameShow ile ilgili bilgileri Almanya' daki bir merkeze sızdırdığından şüpheleniyoruz



ZEBANİ: Atılgan, Şizofrengi: Overdose'u yazmaya başladığından beri bozulan psikolojisini düzeltmesi imkansız

LEVENT: Toprak Ana, Taşlarım ve Ben: Jeoloji de okumak kolay değil. Hele Levent için hiç değil.

WINDOWS 95'in DİLİ OLSA KONUŞSA...

"Unexpected Error Encountered": Abi valla bak benim bir suçum yok. Yoksa ben senin 2 saat uğraşarak yaptığın sayfayı Save etmeden çıkmak ister miyim hiç? Hiç ummuyodum abicim ben bu hatayı, gerçekten, nerden geldiğini bile anlamadım. Ben sakın sakın, sen sayfayla uğraşırken bizim işlemciye ekranı refresh etmesini söylüyordum ki, arkadan hançerlediler. Bi dakka boş bırakmaya gelmiyo bu data bus'larını. Hayır yani beklesem, önceden haberim olsa uyanmaz mıyım seni! Hadi uyaramadım Autosave falan da yapmaz mıyım. Ama gel gör ki olmuyo işte. Her zaman hiç beklenmedik yerden vuruyor darbesini kahpe coder'ların koduğumun zayıf code'ları...

TOP 10 TÜRKİYE

1) TWINSEN'S ODYSSEY
2) DUNGEON KEEPER
3) XCOM: APOCALYPSE
4) PREMIER MANAGER 97
5) WAGES OF WAR
6) LAST EXPRESS
7) LARRY 7
8) KICK OFF 97
9) ECSTATICA 2
10) REDNECK RAMPAGE

TOP 10 DEUTSCHLAND

1) CONNECTING TO GERMANY...
2) FAILED... TRYING AGAIN...
3) STILL FAILED.
4) REMOTE COMPUTER IS
5) NOT AVAILABLE.
6) DEUTSCHLAND TOP 10 LIST
7) CAN NOT BE TAKEN
8) THIS MONTH
9) BECAUSE OF
10) COMMUNICATION PROBLEM

IN

- "MAC gitti. Artık Gameshow okumam" diye bağırmak, mesaj yazmak kesinlikle hala in (2. zafer ayı).
- Overdose, siyah üzerine beyaz mı beyaz üzerine siyah mı olsun deyu oy atmak.
- Uzun Beşiktaş gecelerinde (sabahlarında) yemek almak için kura çekmek.
- Huzur olsun gerisi önemli değil diye teselli bulmak, kendin bile inanmamak.
- Ayın birinde çıkmak. Ama kesin çıkmak! (Matbaacının gece vardiyasındaki işçiler ishal olmazsa?!?!).

OUT

- İstanbuuuuuuuuuuuul. Çooooooookkkk sıcaaaaaaaaaaaaaakkkkkkkkkkk!!!!!
- Mavra Board'da "Mac gitti, n'olacak şimdi" tartışması yapmak.
- Mert'in garip ve sinir bozucu telesekreter mesajları.
- Bu hafta FRP oynayacak mıyız diye düşünmek. Her hafta birilerinin kılı döner FRP oynanamaz da!
- Versage'den kısa, top top şortlar, üzerine yine yuvarlak yuvarlak desenli kırmızı sarı t-shirt'ler giyip, ortalıkta malak malak dolaşmak.

bilgisayarınızı aldığınız o mutlu günde,
her konfigurasyonda en hesaplı PC'ler

o güne kadar kaçırdığınız klasikleri aradığınızda,
2000 oyunluk dev oyun arşivi

onlardan sıkılıp en yeni oyunları istediğinizde,
dünyayla aynı anda oyun getirme

upgrade yapmaya karar verdiğinizde,
her keseye uygun opsiyonlar

bir de printer ekleyelim dediğinizde,
bütün yazıcı markaları

ekonomik yan ürünler aradığınızda,
aklınıza gelecek her türlüsüyle

en ufak bir probleminizde,
hardware ve software desteği

kısacası her zaman yanınızdayız..

KAMER Bilgisayar

IHLAMURDERE CAD. ÇELEBİOĞLI SOK. AKEL HAN NO: 2/5 80690 BEŞİKTAŞ ISTANBUL

TEL: (212) 260 02 25 - (212) 260 37 76 FAX&MODEM: (212) 259 07 91

SEGA®

ORİJİNAL

MEGA DRIVE

II

- Her zevke uygun yüzlerce oyun çeşidi
- Orjinal Pal sistem konsol + Made in Japan kalitesi
- Türkiye distribütörü Aral İthalat Ltd.in servis garantisi..

KAMPANYA

KDV DAHİL

125.- $

Bir SEGA klasiği...
Sonic 3D ile MEGA DRIVE II'nin üç boyutlu dünyasını keşfedin...

- **16 bit oyun konsolunda rakipsiz...**
- **Biribirinden etkili grafiklerle ve zengin efektlerle birleştirilmiş tam kontrol, hızlı aksiyon...**
- **700'den fazla oyun...**
- **Zengin aksesuarlar...**

SEGA® ARAL® **ARAL İTHALAT LTD.**

TÜRKİYE DİSTRİBÜTÖRÜ

İSTOÇ 6.ADA NO.68 MAHMUTBEY 34550 İSTANBUL Internet web: http://www.aral.com.tr
Fax: 0 212 659 44 64 Pbx: 0 212 659 26 73 E-Mail 1:aral@aral.com.tr E-Mail 2:sega@aral.com.tr

SEGA YETKİLİ SATICILARI:

ANKARA: Aydede Oyuncak Kızılay 434 29 15 **Megatek Ltd.** Kızılay 417 03 33 **Kanarya Ticaret** 433 51 35 Kızılay **ESKİŞEHİR: Mega** 233 15 75 **GAZİANTEP: Aydoğan Ltd.** 230 13 42 **İSTANBUL: Anten Elektronik** Caddebostan 350 77 30 **Atlantis Ltd.** Sirkeci 511 50 13 **Elit Oyuncak** Akmerkez 282 04 96 **Esen Ltd.** Unkapanı 512 99 00 **Halley Oyuncak** Capitol 391 64 93 **İlpa Ltd.** Avcılar 509 57 70 **Demirtaş Ticaret** Tahtakale 527 49 96 **D&R** Erenköy 273 27 90 **Dünya Gençlik** Kâğıthane 294 90 60 **MSM** Yeşilköy 573 37 98-99 **W.Computer&Games** Selamiçeşme 358 13 24 **Toys"Я"us** Carousel 543 54 19 **Sega Show Center** Sahrayicedid 355 31 75 **İZMİT: Toys"Я"us** 335 33 70-71 **İZMİR: Erday Ltd.** Basmane 489 01 55 **Modem** Alsancak 463 63 61 **Avrasya Pazarı** Karşıyaka 364 00 05 **KAYSERİ: Sar Elektronik** 232 68 38 **TRABZON: Yuma Oyuncak** 321 75 16

UYARI !
Satın alacağınız ürünlerde Sega helogramlarına, Özel seri numaralı garanti etiketlerine ve onaylı Aral İthalat Garanti Kartlarına dikkat ediniz.